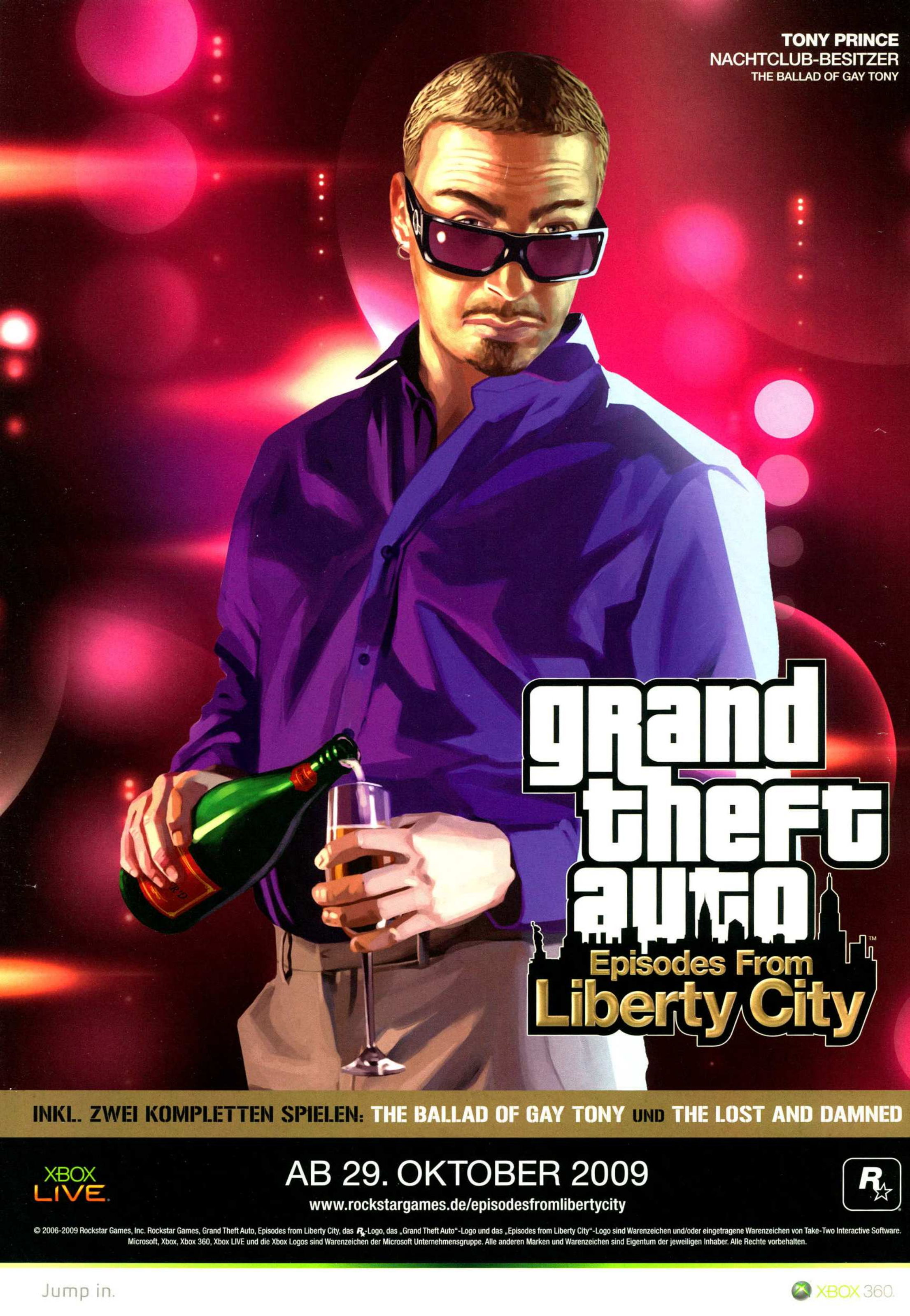
M! GAMES





TONY PRINCE
NACHTCLUB-BESITZER
THE BALLAD OF GAY TONY
Grand Theft Auto
Episodes From Liberty City
INKL. ZWEI KOMPLETTEN SPIELEN: THE BALLAD OF GAY TONY UND THE LOST AND DAMNED
AB 29. OKTOBER 2009
www.rockstargames.de/episodesfromlibertycity
XBOX LIVE
Jump in.
XBOX 360

Experimente



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 63.

16 Jahre ist es her, dass der ehemalige Electronic-Arts-Boss Trip Hawkins ein Experiment wagte, welches die Videospielwelt umkrempeln wollte. Die 32-Bit-Konsole 3DO war als Universalplattform auf CD-ROM-Basis gedacht (siehe Seite 18); interessierte Elektronikhersteller hatten die Möglichkeit, ihre eigene Version der Spielemaschine herzustellen – untereinander selbstverständlich kompatibel. Eine Vereinheitlichung der Hardware war Hawkins' visionäres Ziel: Software-Entwickler sollten sich nicht mehr mit Umsetzungen für verschiedene Plattformen herumschlagen müssen, Kunden nicht mehr verunsichert werden, ob sie denn nun die richtige Konsole gekauft haben – im Fokus lagen die Spiele. Trip Hawkins' Experiment scheiterte am mit 1.300 Mark absurd hohen Startpreis, an mäßiger Software-Qualität und der Konkurrenz aus Japan (Sony PlayStation, Sega Saturn), die nur ein Jahr später mit eigenen CD-ROM-Konsolen den Markt aufmischte.

Sprung in die Gegenwart: Am 1. Oktober wagt ein Protagonist von damals ein riskantes Unterfangen – Sony veröffentlicht die PSPgo, die erste reine Spielemaschine ohne den bislang gewohnten physischen Datenträger (Erfahrungsbericht auf Seite 11). Games per Download auf den Memory Stick, so lautet das ausgegebene Credo. Dahinter steckt die Idee der Digitalisierung des Vertriebswegs, die seit Jahren in den Köpfen der Sonys und Microsofts herumgeistert. Bislang scheiterte es bei den Heimkonsolen an der Verbreitung von schnellen Datenleitungen: Eine 50 Gigabyte große Blu-ray zu laden, geht auch heute noch nicht auf Knopfdruck. Für die deutlich kleineren Handheld-Brüder scheint nun – zumindest laut Sony – die Zeit reif.

Aus technischer Sicht mag das stimmen, doch will der Kunde dies überhaupt? Digitaler Download bedeutet Verzicht auf den uralten menschlichen Sammel- und Anfasstrieb. Klar kann man Games auf Festplatte, Speicherstick & Co. horten. Das haptische Gefühl des Auspackens, das Blättern in der Anleitung, das Einlegen der Disc oder Einstecken des Moduls, das sorgfältige Aufbewahren im Spielschrank – alles Rituale, die für viele Zocker das Gaming-Hobby erst perfekt machen. Mag sein, dass die nachwachsende iTunes-Generation besser ohne diese archaischen Verhaltensweisen kann. Aber mit Verlaub: Für die sind die 250 Euro für die PSPgo und durchschnittlich 40 Euro für ein Vollpreis-Download-Game verdammt viel Geld.

Wir in der M!-Redaktion bevorzugen nach wie vor die althergebrachten Verpackungen, gerne auch gegen einen kleinen Aufpreis als aufwändige Special Edition. Keine Frage: Die PSPgo ist ein einwandfrei verarbeitetes Gerät mit tollem Display und feinem Design. Und als unparteiische Multiplattform-Spieler drücken wir der Kleinen beide Daumen, bleiben aber skeptisch, ob der Gamer von heute dafür schon bereit ist. Was denkt Ihr darüber? Schreibt an leserpost@maniac.de – wir freuen uns auf eine angeregte Diskussion.







6 Nier





56 Gran Turismo



40 Uncharted 2: Among Thieves



43 Ninja Gaiden Sigma 2

SPIELE-TEST

NACHSPIEL

ONLINE

IMPORT

TECHNIK

NIER

Stimmungsvoll wie "Shadow of the Colossus". Blutig wie "Ninja Gaiden". Tiefgründig wie ein Rollenspiel. Das erwachsene Action-Epos "Nier" für PS3 und 360 hat große Ziele.



Auf der gamescom-Messe in Köln haben wir viele bereits bekannte Spiele wiedergesehen, die allesamt große Namen tragen: "Final Fantasy XIII", "BioShock 2", "Heavy Rain" und "Assassin's Creed 2" – um nur einige beim Namen zu nennen. Was wir allerdings nur selten zu Gesicht bekamen, waren Überraschungen, die nicht schon auf der E3 im Scheinwerferlicht der Spielepresse standen. Und doch – ein ganz besonderes Produkt wurde uns bei Square Enix hinter verschlossenen Türen in Form einer spielbaren Demo gezeigt: das Action-Adventure "Nier". Ein komischer Name für ein Videospiel, wie wir zugeben müssen – doch das soll uns nicht davon abhalten, Euch dieses Werk japanischer Programmierkunst näherzubringen.

Held des Spiels ist Nier. Ein weißhaariger, wortkarger, grimmiger Kämpfer – ein Mensch, wie Produzent Takayuki Kawasaki betont; kein von den Göttern gesandter Metzelmeister, kein Überheld, sondern ein Mann in den Vierzigern. Nier ist auf der Suche nach einer Medizin gegen das Virus 'Black Scrawl', an dem seine Tochter erkrankt ist.

Das Spiel beginnt mit einer Szene, in der der Vater seiner Tochter verspricht, ein Heilmittel für ihre Krankheit zu finden. Er verlässt den Raum und betritt eine offene 3D-Welt, die uns schon beim ersten Anblick an die unendliche Weite der Ebenen aus "Shadow of the Colossus" erinnert: Vor Nier liegen sanfte Grashügel, im Hintergrund erkennen wir ein Dorf, aus dessen Schornsteinen zaghaft Rauch aufsteigt. Mit noch hakeligen Animationen rennt Nier los, über ausgelatschte Pfade hin zum ersten Dorf – dort sollen sich laut Entwicklermund NPCs tummeln, die einem Plausch nicht abgeneigt sind.

Szenenwechsel

Doch weil dieser Teil aufgrund fehlender Dialoge noch nicht vorzeigbar ist, wechselt der vorspielende Japaner per Cheat-Eingabe zum ersten Actionlevel. Wir befinden uns in einem Herrenhaus im viktorianischen Stil: Von schicken Perspektivwechseln gekonnt in Szene gesetzt, trabt Nier durch leere Flure, bis er schließlich in einem riesigen Treppenhaus steht, in dessen Mitte ein gi-

ENTWICKLER CAVIA IM PORTRÄT

Mit "Nier" möchte Square Enix sein Portfolio erweitern, der Action-orientierte Titel soll in den USA und Europa gut ankommen. Anstatt jedoch wie Konami oder Capcom zu diesem Zwecke einen westlichen Entwickler anzuheuern, setzt man auf ein einheimisches Softwarehaus: Cavia. Das existiert seit dem Jahr 2000 und arbeitete seitdem an einigen namhaften Titeln – der Name 'Cavia' setzt sich übrigens aus Lettern der Worte '**C**omputer **A**musement **Vi**su**a**lizer' zusammen. Aktuell entsteht dort neben "Nier" Capcoms zweite Wii-Zombiehatz "Resident Evil: The Darkside Chronicles" – die hat im Gegensatz zum indizierten Vorgänger übrigens kürzlich das USK-Siegel 'ab 18' erhalten und erscheint hierzulande noch dieses Jahr.

Auch die cool-trashige Nippon-Ballerei "Bullet Witch" wurde bei Cavia entwickelt, ebenso Capcoms indizierter Straßenprügler "Beat Down" sowie die Anime-Versoftung "Ghost in the Shell: Stand Alone Complex"; davor waren die Japaner mit zwei "Drakengard"-Episoden und dem "Resi"-Lightgun-Shooter "Dead Aim" beschäftigt. Ihr seht: Cavia verfügt über einen interessanten Spielekatalog, der ebensowenig frei von Spielspaß-Gurken wie übertrieben brutalen Titeln ist – ein Hitgarant scheint das japanische Entwicklerhaus leider (noch) nicht zu sein.



360 Cavias "Bullet Witch" ging alles andere als zimperlich zu Werk: Erlegten Feinden saugt die sexy Hexe den Lebenssaft förmlich aus.



360 Ryu Hayabusa kann es, Kratos auch: Die Ausweichrolle per Analogstick ist vor allem bei den schussfreudigen Zwischenbossen Gold wert.



360 Da spritzt der Saft ins Gesicht: "Nier" ist einer der ganz wenigen Square-Enix-Titel, die wohl die Alterseinstufung 'ab 18' erhalten werden.

gantischer Baum verwurzelt ist. Mit raumgreifenden Schritten stürmt Nier die Stiegen hoch, plötzlich tauchen Schattenwesen auf. Schattenwesen, die literweise Blut vergießen, als sie Bekanntschaft mit dem Schwert des Helden machen. Schwarz-roter Saft besudelt die Klinge und den Boden – Nier hetzt weiter, nur um wenig später auf die geflügelten Kollegen der Bösewichte zu treffen. Zum ersten Mal werden wir Zeuge der magischen Komponente des Spiels: Der Held beschwört ein magisches Buch, das schwerelos im Raum schwebt, plötzlich schießen magische Orbs aus den Seiten und nehmen die Feinde ins Visier. Produzent Kawasaki erklärt uns, dass dieser verzauberte Wälzer Niers ständiger Begleiter sein wird, durch ihn hat der Held Zugriff auf die dunklen Künste.

Leider reißt uns dann schon wieder ein Ortswechsel heraus: Plötzlich steht der Held am Rande einer gigantischen Ruinenstadt, blickt herab auf ein Wirrwarr von Gebäuden und Gängen. Trotz schwammiger Texturen wirken die Schauplätze sehr stimmig, die melancholisch-wuchtige Musikuntermalung tut ihr Übriges, um uns das Gefühl zu geben, Teil einer sterbenden Welt zu sein. In der Tat ist besagte Welt in "Nier" ziemlich mitgenommen: Schon der erste Trailer zeigte Szenen einer untergegangenen Zivilisation, menschenleere Straßen und zerfallene Gebäude. Ob allein der Black-Scrawl-Virus Schuld am Niedergang der Kultur trägt oder doch menschlicher Übermut oder kriegerische Auseinandersetzungen die Gründe waren, bleibt unklar – der uns gegenüber sitzende Kawasaki erfreut sich sichtlich an unserer Neugier und der Ungewissheit, in der er uns lässt.

Großer Ärger

Nur wenige Sekunden später werden wir Zeuge eines imposanten Bosskampfs: Inmitten einer Felsschlucht stürmt Nier über ein Geflecht aus

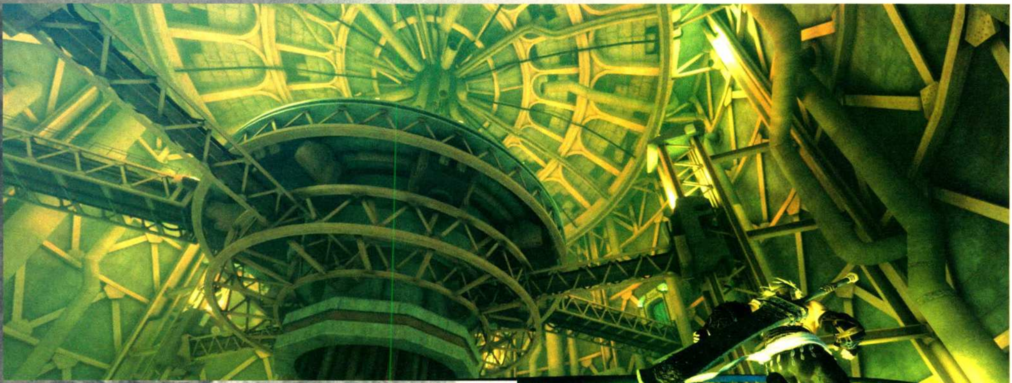
> Polygonbraut Kaine wackelt sexy mit ihrem Hintern und flucht dabei wie ein Kesselflicker.



360 Dieses scheußliche Monster mit der glibberigen Grabschhand wurde erst in Tokio enthüllt.



360 Kameraschwenk: Gelegentlich spielt sich "Nier" wie ein 2D-Jump'n'Run.



360 Unser Held läuft viel, weit und gern: Beim Anblick dieses prachtvollen Treppenhauses nehmen wir aber einige Laufwege in Kauf.



360 Niers Kampfkumpanin Kaine beeindruckt uns mit ihrem knackigen Hintern – ob der garstige Endgegner ebenfalls Augen dafür hat, ist fraglich.



360 Blasse Farben, grelle Lichtquellen, dunstige Luft und tolle Architektur verleihen der "Nier"-Welt einen künstlerischen Anstrich.

fragil erscheinenden Holzbrücken, bis er schließlich eine zentrale Plattform erreicht. Unser von unzähligen Spielstunden geschultes Gespür ruft laut: "Gleich kommt ein Obermotz!" Richtig geraten. Ein groteskes, haushohes Monster faucht uns die Zähne fletschend an und verschießt eine Flut roter Projektile auf Nier, die aus Bienenkorb-artigen Auswüchsen auf seiner Brust strömen. Sollten wir je daran gezweifelt haben, sind spätestens jetzt alle Zweifel ausgeräumt: Dieses Spiel kommt aus Japan! Mit einer Ausweichrolle à la Kratos hechtet Nier zur Seite, fast schon wie in einem Shoot'em-Up weicht er den Geschossen des Bossbrockens aus. Mit zweierlei Buttons (normale Attacke und Spezialangriff) werden die Beine des Ungetüms malträtiert, bis plötzlich eine tickende Uhr auf dem Bildschirm erscheint. Auf Nachfrage erklärt uns Kawasaki, dass diese Zeitanzeige auftaucht, wenn Ihr dem Endgegner eine bestimmte Menge Energie abgezogen habt. Dann müsst Ihr innerhalb des Zeitlimits eine weitere schwere Schlagserie landen, damit der Bosskampf offiziell in die nächste Phase übergeht. Scheitert Ihr, freut sich Kollege Mutanto über neue Lebensenergie – schlagt Ihr rechtzeitig zu, entfesselt Nier eine gewaltige Attacke: Eine wabernde schwarz-rote Riesenhand packt das Scheusal und schleudert es an die Wand der Felsarena. Bevor das Duell Boss vs. Nier in die zweite Runde geht, schicken uns die Entwickler

"NIER WIRD ZU 70% EIN ACTION-ADVENTURE UND ZU 30% EIN ROLLENSPIEL."

Im Gespräch mit Producer Takayuki Kawasaki



M! Games: Ist "Nier" eher Actiongame oder Rollenspiel-lastiger Titel?

Takayuki Kawasaki: "Nier" besteht aus 70% Action-Adventure und 30% RPG. Der Fokus liegt auf Action. Doch Ihr könnt Gegenstände sammeln, Waffen und Figuren aufleveln, Städte erforschen und Subquests annehmen – Rollenspielelemente kommen nicht zu kurz. Wer ohne Umschweife der Action der Hauptstory folgen will, kann dies tun – wollt Ihr nach dem Durchspielen Sachen nachholen, solltet Ihr den Modus 'New Game Plus' versuchen.

Ein paar zusätzliche Details über Niers Zauberbuch wären ganz willkommen...

Dem Buch kommt im Spiel eine tragende Rolle zu. Es ist nicht einfach ein Item, sondern ein ganz eigener Charakter mit einer eigenen Persönlichkeit. Dank dieses weisen und mächtigen Buchs hat Nier die Fähigkeit, Magie zu wirken.

In der Demo haben wir das Mädel Kaine gesehen – die ist übrigens ziemlich heiß. Kann sie auch von einem zweiten Spieler gesteuert werden?

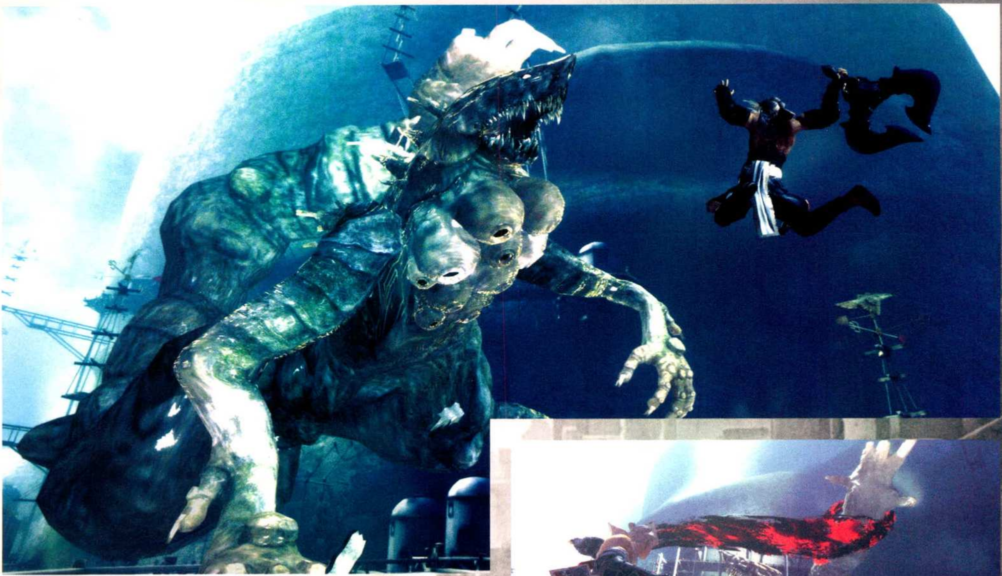
Danke für das Kompliment – aber nein, das wird nicht möglich sein. "Nier" ist ein Einzelspieler-Erlebnis ohne Multiplayer- oder Online-Modus. Allerdings denken wir über herunterladbare Zusatzinhalte nach...

Mitten im Bosskampf gab es plötzlich diese 2D-Hüpfspiel-Einlage. Wie seid Ihr darauf gekommen?

Solche Anspielungen machen dem Team einfach Spaß, davon wird es mehrere geben. Auf die Idee sind wir gestoßen, weil die Kameraführung in 3D teilweise sehr schwierig ist – manche Elemente funktionieren in 2D besser. Wir denken auch über Spielpassagen nach, in denen Ihr das Geschehen aus einer Top-Down-Sicht verfolgt.

Die Musik stammt von "Tekken"-Komponist Keiichi Okabe. Wer arbeitet sonst noch an "Nier" – welche Vorbilder oder Einflüsse gibt es?

Als Executive Producer bei Square Enix ist Yosuke Saitoh verantwortlich – er hat an zahlreichen "Star Ocean"- und "Valkyrie Profile"-Titeln gearbeitet. In puncto Spielablauf waren viele der großen Actiontitel der letzten Jahre gleichermaßen Vorbild und Ansporn; anders als bei den meisten Square-Enix-Spielen zielt das Design von "Nier" auf den westlichen Markt ab.



360 Mutig springt der Held mit gezogener Klinge auf das Ungeheuer zu – wie das Antlitz des Monsters ist auch das Design von Niers Schwert sehr eigentümlich.

auf einen überraschenden Sidescroll-Ausflug: Die Kamera schwenkt in die Seitenansicht und Nier hüpft wie ein 2D-Männchen im "Shinobi"-Stil von Ebene zu Ebene, duckt sich hinter Kisten, weicht Projektilen aus und verkloppt anrückende Feinde.

Held Nier sucht nach einem Heilmittel für seine kranke Tochter.



360 Von "Devil May Cry 4"-Held Nero geklaut? Mit Hilfe seines magischen Buchs beschwört Nier eine Dämonenhand, die selbst große Brocken am Schlafittchen packt.

Nach diesem kurzen Intermezzo betritt erstmals eine zweite Hauptperson die Bühne: Die ebenfalls weißhaarige Polygonbraut Kaine wackelt mit ihrem Hintern vor der Kamera herum, trägt ein ultraknappes Outfit und flucht ganz nebenbei wie ein Kesselflicker. Mit Schimpfwörtern, die den US-Jugendschützern die Schamesröte ins Gesicht treiben werden, geigt sie dem Ungeheuer die Meinung und steht uns im anschließenden zweiten Teil des Bosskampfs mit Combo-Angriffen zur Seite. Während wir abseits einiger hilfreicher Teamattacken von der spielerischen Relevanz der KI-gesteuerten Dame noch nicht vollends überzeugt sind, erfüllt sie einen anderen Zweck mit Bravour: Das Spiel richtet sich nicht nur in puncto dargestellter Gewalt, sondern auch dank seiner Sprache klar an erwachsene Spieler.

Dass Euch mit "Nier" ein gesicherter Blockbuster des Jahres 2010 erwartet, können wir nicht garantieren: Noch sind zu wenige Details der interessanten Geschichte bekannt, noch sind die Animationen zu unrund und die Umgebungstexturen zu schwammig. Gleichzeitig schüren andere Faktoren die Hoffnung: Das Kampfsystem mit seinen zwei Standardschlägen, der Ausweichrolle und der Unterstützung von KI-Kollegen sowie Zauberbuch wirkt durchdacht – zudem dürft Ihr Eure Klingen aufmöbeln und auch den Helden mittels Erfahrungspunkten aufs nächste Level hieven. Das Artdesign ist mehr als stimmig – die kargen Landschaften, die verträumte Architektur, das überstrahlende Licht und die Schattenwesen haben uns mehrfach an Sonys PS2-Geheimtipp "Ico" erinnert. Weil uns der Titel auch musikalisch gefallen hat (verantwortlich für die stimmigen Klänge ist "Tekken"-Komponist Keiichi Okabe) und wir die Mischung aus frei begehbarer Oberwelt samt Quest-System und Schwert-Action im "Devil May Cry"-Stil sehr reizvoll finden, sind wir (und Ihr vielleicht jetzt auch) gespannt auf "Nier". *ms*



360 Nier als Archäologe? Die Sandruinen erinnern an die Höhlenstadt aus "Resident Evil 5", wirken aber noch geheimnisvoller.

NIER

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Cavia, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS:

» äußerst stimmungsvolle Welt
» cooles Charakter- und Monsterdesign
» 2D-Abschnitte sorgen für Kurzweil
» reizvolle Mischung aus Hack'n'Slay und Rollenspiel

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

» Grafik und Animationen wirken unfertig
» Kämpfe noch etwas hakelig

FAZIT » **Erfrischend anders aussehendes Metzelabenteuer mit vielen guten Einfällen, stringentem Design, düsterer Stimmung und reichlich Rollenspiel-Anleihen.**

NACHRICHTEN



2010 – das Jahr der 3D-TVs

BERLIN • Auf der diesjährigen Internationalen Funkausstellung (IFA) machten sich zwei Elektronikriesen stark für das dreidimensionale Fernsehen der Zukunft. Sony und Panasonic ergingen sich nicht in vagen "Wir arbeiten an dieser Technologie"-Ankündigungen, sondern preschten mit einem konkreten Fahrplan vor: Im August 2010 kommen 3D-fähige Plasmas von Panasonic, im Herbst/Winter folgen LCD-Geräte von Sony. Bis dahin soll auch die PlayStation 3 per Firmware-Update fit sein für die Spielwiedergabe in echtem 3D – das auf der IFA gezeigte, aufgemotzte "Wipeout HD"-Demo machte bereits einen gelungenen Eindruck.

Andere TV-Hersteller polterten nicht so lautstark, sind aber ebenfalls im 3D-Boot: Marktführer Samsung will Ende 2010 entsprechende Geräte veröffentlichen, JVC verkauft bereits einen 8.000 Euro teuren 46-Zoll-Profimonitor und LG experimentiert mit verschiedenen 3D-Verfahren (Shutterbrille, Polfilter). Kritisch äußerte sich lediglich Philips: "3D ist zwar der Traum der Fernsehzuschauer und Ingenieure. Die Technologie läuft aber noch nicht stabil", so Manager Andrea Ragnetti. Philips favorisiert eine 3D-Darstellung, die ohne spezielle Brillen auskommt. Allerdings ist diese Technologie noch weit von der Serienreife entfernt. Ganz ohne räumliches Fernsehen kam allerdings auch Philips nicht aus: Auf der IFA zeigten die Holländer einen auf dem Cinema-21:9-Modell basierenden LCD-Schirm, der via Polfilterbrille 3D-Bilder lieferte. Konkrete Pläne für eine Markteinführung hat Philips jedoch nicht.

Fakt ist: 3D-Fernsehen ist das große Thema in der Unterhaltungsindustrie 2010. Zumal Ende dieses Jahres bereits die Fertigstellung des 3D-Standards für Blu-ray-Discs geplant ist und im August 2010 James Camerons "Avatar" auf ebensolcher Disc debütieren wird. *os*



Brillenpflicht: Wer Spiele künftig in echtem 3D erleben will, muss zur Sehhilfe greifen.

Xbox 360 jetzt billiger – Wii nicht



DEUTSCHLAND • Gerüchte um eine Xbox-360-Preissenkung gab es schon lange, nach Sonys PS3-Preisreduzierung kommt Microsofts Schritt nicht überraschend: Die schwarze Xbox 360 Elite mit 120-GB-Festplatte kostet nun offiziell 249,99 Euro (statt bislang 299,99 Euro). Die Arcade-Ausgabe steigt hingegen auf 199,99 Euro – das Pro-Zwischenmodell wird nicht mehr produziert und verschwindet vom Markt. Durch die geringe Preisdifferenz ist klar: Wer noch keine Xbox 360 hat, aber zugreifen will, sollte die Elite-Variante wählen – es sein denn, er möchte sich unbedingt ein weißes Gerät ins Wohnzimmer stellen. Der dritte Konsolenhersteller im Bunde bleibt indes cool: "Derzeit diskutieren wir nicht über den Preis der Wii-Konsole", sagte Nintendo-Präsident Satoru Iwata jüngst auf einem Investoren-Meeting. *us*

Bayern fördert Spieleentwickler

MÜNCHEN • Obwohl in der bayerischen Regierung mit die am lautesten bellenden Spielegegner sitzen, hat der Freistaat beschlossen, die Entwicklung von Games zu unterstützen. Schon eingeplant war die Höhe von einer halben Million Euro, nun wurde die entsprechende Förderrichtlinie in Kraft gesetzt.

Beantragt werden können Gelder für Stoff-, Konzept und Prototypenentwicklung sowie die Produktion. Voraussetzung ist, dass die Spiele eine gewisse Qualität haben müssen und – wohl noch wichtiger – höchstens in die USK-Kategorie 'ab 16' fallen. Ob ein Spiel die Kriterien erfüllt, entscheidet ein Vergabeausschuss beim FilmFernsehFonds Bayern, bei dem auch die Anträge eingereicht werden. Dazu FFF-Geschäftsführer Klaus Schaefer: "Für den FFF Bayern ist der neue Förderbereich eine willkommene Ausweitung seiner Aktivitäten. Aufgrund unseres in vielen Jahren erworbenen Know-hows in Förderangelegenheiten ist die Spieleförderung bei uns gut aufgehoben. Wir freuen uns, (...) neue Projekte anschieben zu können." *us*



Wollen künftig die Spieleentwicklung fördern: Bayerns Medienminister Siegfried Schneider (rechts) und FilmFernsehFonds-Geschäftsführer Prof. Dr. Klaus Schaefer.

PS3 Slim – neuer Schwung für Sonys Spielkonsole



JAPAN/USA/EUROPA • Seit 1. September steht sie in den Läden – und ist laut ersten Meldungen ein durchschlagender Erfolg: die verschlankte PlayStation 3. Um die 500.000 Konsolen gingen in der ersten Verkaufswoche weltweit über die Ladentheken. Das entspricht einer Vervierfachung gegenüber der Woche davor – wobei ein Teil der Kunden mit dem Konsolenkauf wohl auf die PS3 Slim gewartet haben dürfte.

Nach unserem kurzen Erstkontakt auf der gamescom-Messe in Köln (siehe Ausgabe 10/09) haben wir eine neue PS3 geordert und einem ausführlichen Test unterzogen. Zu Beginn eine Richtigstellung: Entgegen unserer Aussage in letztem Heft beherrscht die PS3 Slim die Bitstream-Ausgabe der HD-Tonformate von Dolby und DTS. In der Praxis bedeutet das je nach verwendetem AV-Receiver eine merkliche Klangverbesserung. Bei unserem Hörtest mit der Blu-ray-Scheibe "Certifiable" von The Police und dem Yamaha-Receiver RX-V 3800 bemerkten wir ein Plus an Räumlichkeit – Stings Stimme erklang ohne kratzige Kanten und die Becken des Schlagzeugs schepperten klar, aber ohne Schärfe. Kurzum: Wir waren genötigt, den Lautstärkeregler immer ein Stück weiter nach rechts zu drehen. Stark!

Zudem ist der Lüfter der neuen PS3 deutlich leiser als beim alten Modell: Auch nach mehreren Betriebsstunden gibt die Konsole nur ein Säuseln von sich, das auf einer tieferen Frequenz als bei der Ur-PS3 liegt. Die von Sony verlautbarten 34% weniger Stromverbrauch sind konservative Angaben: Je nach Anwendung (Spiel, Blu-ray etc.) liegen die Werte eher bei 50%.

Alles Schönwetter bei Sony? Nicht ganz. Das zum Start der neuen PS3 veröffentlichte Firmware-Update 3.0 macht laut diversen Internetforen-Meldungen Probleme bei "Uncharted: Drakes Schicksal" – und das auf allen Modellen der Konsole. Das Spiel stürzt aus noch unbekannten Gründen ab. Ein weiteres Firmware-Update sollte mittlerweile die Probleme aber beseitigen. *os*

PSPgo – der M!-Erfahrungsbericht

JAPAN/USA/EUROPA • **Am 1. Oktober geht mit der PSPgo die neue Variante des trendigen Handhelds an den Start, für die Spiele nur noch per digitalem Download erhältlich sind. Wir haben das Gerät einem ausführlichen Praxistest unterzogen, die ersten Eindrücke sind positiv: Die PSPgo ist selbst mit ausgefahrenem Bildschirm angenehm kompakt. Die Bildqualität übertrifft die Vorgängermodelle deutlich: Durch die kleinere Diagonale erscheint das Bild noch etwas schärfer, Verwischer oder die unschönen Kammfiltereffekte der PSP-3000 konnten wir nicht feststellen. Obwohl die Knöpfe und die Analogscheibe ebenfalls geschrumpft wurden, liegen die Kontrollelemente gut in der Hand: Die Scheibe sitzt jetzt etwas tiefer und hat mehr Widerstand, außerdem ruht der Daumen darauf in einer entspannteren Position. Nur die Start- und Select-Tasten sind fummelig und beim Bedienen der Schultertasten stößt man gelegentlich an den Deckel.**

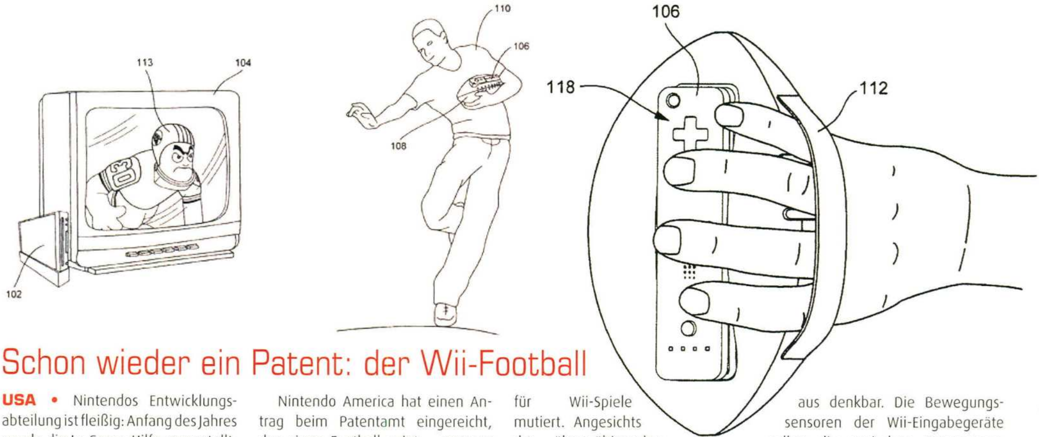
Ausgeliefert wird die PSPgo mit der Systemsoftware 5.70, allerdings werdet Ihr die gleich updaten müssen, denn "Gran Turismo" (gibt es bis zum 10. Oktober als Gratis-Download dazu) benötigt Version 6.00. Etwas überraschend wurde die detaillierte Batterie-Information gestrichen, dafür könnt Ihr Euer Geburtsdatum eingeben. Nicht so lustig ist die Mogelei bei der Speichergröße: Auf der Packung werden 16 GB versprochen, in der Praxis könnt Ihr aber nur 14 GB nutzen. Geladen wird die PSPgo per USB-Kabel und/oder Steckdose, wobei wir Letzteres empfehlen: Die USB-Variante braucht nämlich fast vier Stunden zur Füllung, während denen Ihr nicht mal spielen könnt. Fazit: Die PSPgo ist ein schickes Gerät, aber unsere alten PSPs würden wir dafür nicht in Zahlung geben wollen. ***us***

Version	PSPgo	PSP-3000
Maße	128 x 16,5 x 69 mm	169,4 x 18,6 x 71,4 mm
Gewicht	158 g	189 g
Bildschirmdiagonale	9,6 cm	10,9 cm
Interner Speicher	16 GB Flash-RAM	–
Laufwerk	–	UMD-Laufwerk
Preis	249 Euro	169 Euro



Der PlayStation Store wurde auf die geringere Bildschirmgröße optimiert und zeigt nur PSP-fähige Software an.





Schon wieder ein Patent: der Wii-Football

USA • Nintendos Entwicklungsabteilung ist fleißig: Anfang des Jahres wurde die In-Game-Hilfe vorgestellt, vor wenigen Wochen ein kurioser Sattelcontroller enthüllt – nun präsentiert Big N einen Football-Controller. Nintendo America hat einen Antrag beim Patentamt eingereicht, der einen Football zeigt – genauer gesagt einen modifizierten Football, der durch diverse Einschubschlitze für Remote und Nunchuk zum Controller für Wii-Spiele mutiert. Angesichts der überwältigenden Popularität dieser Sportart in den Vereinigten Staaten ist eine Serienreife des Controllers durchaus denkbar. Die Bewegungssensoren der Wii-Eingabegeräte sollen die typischen Bewegungsmuster des amerikanischen Volkssports erkennen und unterscheiden: Werfen, Tackeln und Sprinten. *pu*



(GAME BOY) x (20 YEARS) = RETROSPECTIVE

Jeremy Parish » Gamespite » 9 Euro

USA • Spielejournalist Jeremy Parish hatte genug vom desolaten Zustand der US-Print-Presse. Sein Lösungsweg: Weg von der einfallslosen Preview-Review-Mischung – hin zu anspruchsvolleren Artikeln. Anstatt auf normales Heftformat setzen Parish und seine Mitstreiter auf wertigen Buchdruck: Die erste reguläre Gamespite-Veröffentlichung (nach dem Testballon "Gamespite Year One, Vol. 1") widmet sich dem 20-jährigen Jubiläum des Game Boy – laut Gamespite Nintendos nach wie vor wichtigster Konsole. Warum dieser Geburtstag so interessant ist, erfahrt Ihr auf etwa 180 Seiten mit hochinteressanten, essayistischen Texten über die Geschichte des Game Boy, seine wichtigsten Spiele und die damalige Konkurrenz-Hardware. Für etwa 9 Euro (Taschenbuch) bzw. 27 Euro (gebundene Ausgabe) könnt Ihr das gelungene Werk direkt bei www.gamespite.net bestellen. *tn*

Addy Junior: Mein Körper



Minispiele erklären bestimmte Körperfunktionen wie hier das Schmecken.



FRANKREICH • In seinem DS-Einstand "Mein Körper" erkundet der Außerirdische Addy Junior selbigen. Zusammen mit drei neugierigen Freunden bereist Addy via Raumschiff den menschlichen Körper und macht Halt an zwölf Stationen wie Augen, Ohren, Lunge oder Nerven. In simplen und abwechslungsarmen Minispielen werden die Grundzüge menschlicher Körperfunktionen erklärt – doch selbst für Basiswissen ist die Info dürftig, auch wenn diese schön gebündelt wird. Gemäß der angepeilten Zielgruppe der 4-8-Jährigen ist "Addy Junior" dank Sprachausgabe kinderfreundlich – es kann auch ohne Lesekenntnisse gespielt werden. Schade allerdings, dass sich die Sprachfetzen schnell wiederholen. Größtes Manko für einen Kindertitel sind die fehlenden Animationen – nur Standbilder langweilen selbst Vorschüler. *pu*

Zitat des Monats



"Ich habe Kurts Avatar nicht abgesegnet. Wir als Rechteinhaber des Cobain-Vermächtnisses werden die Scheiße aus Activision herausklagen!"

wettert Courtney Love ob des "Guitar Hero 5"-Auftritts ihres Ex-Gatten Kurt Cobain.

NEWS-TICKER »

+++ Neue Spiele satt: Capcom arbeitet an "Okamiden", dem DS-Nachfolger zum "Okami". EA kündigt "skate 3" für Mai 2010 an – im Fokus diesmal: der Teamaspekt. "Castlevania ReBirth" entsteht bei Konami – das Action-Epos "Enslaved" bei den "Heavenly Sword"-Machern Ninja Theory. Ebenfalls in Arbeit: ein neues 2D-"Sonic" in HD mit dem Codenamen 'Project Needlemouse'. +++





Die meisten Hersteller (oben im Bild: der EA-Stand) setzten 2009 auf schlichtes Standdesign ohne große Figuren oder haushohe Wände. Rechts: Am Samstag waren die Messehallen und -gänge brechend voll.

gamescom 2009: ein gelungener Einstand

KÖLN • Die erste gamescom in Köln vom 19. bis 23. August war ein Erfolg: 245.000 Besucher strömten in die Hallen der Kölnmesse – damit übertraf das Debüt im Rheinland den sächsischen Besucherrekord der letzten Games Convention um mehr als 40.000 zahlende Gäste. Insgesamt 458 Aussteller aus 31 Ländern belegten eine Fläche von 120.000 Quadratmetern; außerdem wurde bereits die nächste gamescom für den 18. bis 22. August 2010 angekündigt. Die offiziellen Stimmen überschlugen sich: Oliver Kuhrt, Geschäftsführer der Kölnmesse GmbH lobt: "Die Premiere ist hervorragend verlaufen. Wir freuen uns über die begeisterten Reaktionen der Aussteller und Besucher." Ähnlich euphorisch war der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware BIU, der ja den Umzug von Leipzig nach Köln veranlasste; Geschäftsführer Olaf Wolters freute sich: "Die gamescom hat auf Anhieb alle Ziele erfüllt und ist die größte Spielemesse der Welt."

Wirklich alles gut?

Aus Sicht der Gamer sind jedoch andere Kriterien entscheidend: Was kostet mich der Spaß? Welche Spiele kann ich anzocken und wie viele Goodies abgreifen? Betrachtet man die gamescom aus dieser Perspektive, dann sind auch Enttäuschungen zu verzeichnen: Sega schuf zwar ein hübsches Winterwunderland rund um "Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen"– dafür war dort aber auch nur dieser Titel spielbar. Microsoft überraschte mit einem verhältnismäßig kleinen Stand und widmete ein Viertel der Fläche



seinem neuen PC-Betriebssystem Windows 7 – für uns Konsoleros wenig spannend. "Call of Duty: Modern Warfare 2" wurde den Besuchern nur präsentiert – anzocken verboten! Auch in puncto Neuankündigungen herrschte bis auf die PS3 Slim und "Fable III" Flaute, nach dem sensationellen Comeback der E3-Messe im Juni kein Wunder. Außerdem naht das Weihnachtsgeschäft: Man möchte dem Kunden die potenziellen Verkaufsschlager des Winters zeigen – Titel, die Mitte bis Ende 2010 erscheinen, würden da nur stören.

Erwartungsgemäß blieb Project Natal den Messehallen ebenso fern wie die Publisher THQ, Codemasters und Disney; immerhin war die 3D-Sensortechnologie für Xbox 360 im Pressebereich vertreten (siehe Kasten). Gerne hätten wir Sonys Motion Controller als Vergleich herangezogen, doch Köln war dem japanischen Konzern offensichtlich nicht der richtige Ort für derartige Enthüllungen.

Nach sieben schönen Jahren in Leipzig waren die Erwartungen an Köln hoch, diese wurden erfüllt; die gamescom hat uns und – wie wir vor Ort hörten – auch Euch großen Spaß gemacht. Dennoch besteht in mancher Hinsicht Verbesserungsbedarf: So sind z.B. die Gastronomiepreise zu hoch und die Wartezeiten an den meisten Anspielstationen zu lang. *ms*







Randnotizen: Im Gegensatz zum "Modern Warfare 2"-Kino (mittleres Foto) waren die Handdesinfektionsautomaten und Anspielstationen zur DS-Traktor-Sim meist ziemlich verwaist.

Project Natal: neue Details

Seit der E3 war es still um Project Natal, Microsofts 3D-Bewegungserkennung für die Xbox 360. Auf der gamescom nahm sich Entwickler-Chef Kudo Tsunoda die Zeit, den M!-Redakteuren zu zeigen, wie die Sensoren funktionieren: Die Fülle an Messdaten, die Natal registriert und auf einem zu Demonstrationszwecken angeschlossenen PC-Monitor ausspuckt, beeindruckte: Wir sahen eine Infrarotsicht, ein RGB-Bild, das Polygonmodell des Körpers, eine menschliche Silhouette übersät mit Kameratrackpunkten und unser 3D-Abbild bestehend aus unzähligen Nadeln. Beim Anspielen beklagten wir eine leichte Latenz des 3D-"Breakout" und freuten uns über die überraschend direkte "Burnout"-Lenkung via Handbewegung.



Rockstar macht mobil: "GTA: Chinatown Wars" und "Beaterator" kommen im Herbst für iPhone und iPod touch. +++ Gebete erhört? Der Bethesda-Mutterkonzern ZeniMax hat sich die Rechte an der Ego-Shooter-Marke "Prey" gesichert. +++ Eigenes Studio: Jade Raymond wird die Studioleitung von Ubisofts neuer Toronto-Niederlassung übernehmen – dort sollen bis zum Ende des Jahres rund 900 neue Arbeitsplätze entstehen. +++





Veranstalter Oliver Knagge hütet die größte Amiga-Sammlung der Welt (links), während Benjamin Kirst die seltensten Apple-Spiele zeigt: Auf dem Cover des Larry-Vorläufers "Softporn" badet Sierra-Erzählerin Roberta Williams!



Ataris "Tournament Table" war der älteste vor Ort spielbare Automat – Baujahr 1978.

Antik-Soft, Luxus-Joysticks und singende Tastaturen: Retro-Spektive 2009

SCHNEIDERKRUG (Niedersachsen) • Die Szene deutscher Videospiel-Gourmets und Sammler ist groß, aber regional arg zerklüftet. Ein Großteil der nordischen Fraktion, dazu ein paar Aktivisten aus Holland, Bayern und vom Rhein trifft sich jährlich in "Knagges Gasthof". Im ersten Stock hortet Oliver Knagge die weltweit größte Sammlung von Amiga-Spielen (5000 Titel, dazu 3000 Spiele für andere Computer) – das Erdgeschoss verwandelt sich für ein September-Wochenende in Spielhalle und Museum. Seltene Original-Automaten standen, auf Freispiel geschaltet, Spalier: Ataris Vierspieler-"Tournament Table", "Frogger" und der Knopf-Killer "Track & Field" von Konami, "Space Invaders" und "Asteroids" (leider defekt), ein wummernder "Pac-Man"-Flipper sowie die frühen Yu-Suzuki-Rennspiele "Out Run" und "Hang On".



Jochen Zurborg verbaut japanische Arcade-Komponenten, Leder, Metall & KFZ-Folie in maßgeschneiderte Joyboards.

Alle wichtigen Konsolen und Computer von Atari, C64 und Vectrex, über NES und Mega Drive bis zur HD-Generation – das ist Standard für eine Ausstellung mit dem Motto "35 Jahre Spielkonsolen und Computer", ebenso wie Verkaufsstände mit neuer wie klassischer Hard- und Software. Überraschender waren Spezialgeräte, die Sammler über viele 100 km nach Schneiderkrug karrten: Thomas Grauels X68000 bewies, dass die beste Umsetzung von Namcos "Galaga 88" nicht auf PC-Engine, sondern dem Sharp-PC läuft. Der Horizontal-Shooter-Oldie "Cotton" sorgte für ein anderes Aha-Erlebnis, selbst unter Japan-Experten: Diverse Sondertasten des X68000-Rechners sind mit roten und grünen LEDs bestückt, "Cotton" nützt das für einen lustigen Effekt und lässt die Tastatur-Lichter in Takt und Rhythmus der Spielmusik blinken.

Luxus in Lack und Leder

Neben Sammlern und Spielern stellten Modder und Bastler auf der Retro-Spektive aus: Jörg von www.retrocustom.de konfiguriert und baut Emu-PCs so haarfein in Standup- und Cocktail-Gehäuse, dass selbst Automatenkenner kaum einen Unterschied zum Original merken.

Jochen Zuborg (www.arcadeforge.de) wiederum fertigt die schönsten Joyboards Deutschlands, Leder-ummantelt und mit Wunsch-Artwork in der Deckplatte. Besteht Letztere aus Plexiglas, kommt KFZ-Folie darüber, damit auch nach Jahren nichts verkratzt ist. Jochen demonstrierte die Luxus-Controller (ein Stick, acht Automaten-Buttons) an einem Hyper Neo Geo 64, bietet jedoch Kabel- und Funk-Lösungen auch für jede alte oder neue Spieleplattform an.

Dass auf der Retro-Spektive zwei Welten miteinander – wenn auch nicht ganz friedlich – spielten, zeigte sich konkret in einer abendlichen Multiplayer-Session: Während sich die Videospieler mit "Bomberman"-Schrei ins Fünf-Spieler-Labybrinth stürzten, wollte die Heimcomputer-Fraktion das Spiel nur als "Dynablaster" akzeptieren. Letztlich setzen sich Amiga-Routiniers gegen die Fans der japanischen PC-Engine durch; Gene von www.kultpower.de räumte die meisten Pokale ab. "Als fünfter Mann bekam ich früher keinen Joystick, sondern musste immer an die Tastatur", erklärt Gene seine harte Ausbildung am Amiga. *wi*



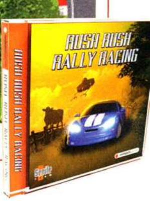
Dreamcast: Eineinhalb neue Spiele

DEUTSCHLAND • Zum 10. Geburtstag des Dreamcast-Starts in den USA hat der deutsche Publisher redspotgames ("Wind and Water: Puzzle Battles") ein neues DC-Spiel angekündigt. "Rush Rush Rally Racing" soll schon im Oktober erscheinen und steht unter dem Motto 'Retro-Spaß'. Wir haben Zahlen für Euch: 5 Rennwagen, 10 Grand-Prix-Kurse, 9 Multiplayer-Strecken, 4 Schwierigkeitsgrade und 3 Mehrspieler-Modi warten. Das Game hat keinen Regionalcode, unter www.redspotgames.com/shop könnt Ihr es für 15 Euro vorbestellen.

Ebenfalls jetzt neu: das "Pink Bullets"-Update der Dreamcast-Schießerei "Last Hope". Wie der Name vermuten lässt, sorgen bunte Schüsse für mehr Übersicht. *ms*



Lahme Optik: "Rush Rush Rally Racing"



TERMINKALENDER OKTOBER BIS DEZEMBER

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
11.- 13.10.	Game Developers Conf. China	Shanghai	Entwicklergipfel	www.gdcchina.com
22.- 25.10.	Spiel '09	Essen	Publikumsmesse für Gesellschaftsspiele & Comics	www.internationalespieltage.de
23.- 25.10.	Eurocon 2009	Wien	Retrotreffen und Sammlerbörse	www.eurocon.info
28.- 30.10.	23. Medientage München	München	Messe und Kongress rund um Medienthemen wie Print, Online, TV, Hörfunk & Co.	www.medientage-muenchen.de
31.10.	Subotron-Vortrag	Wien	Vortrag zum Thema 'Die Darstellung von Gott und Religion in digitalen Spielen'	www.subotron.com/lectures

Ab Indie Zukunft

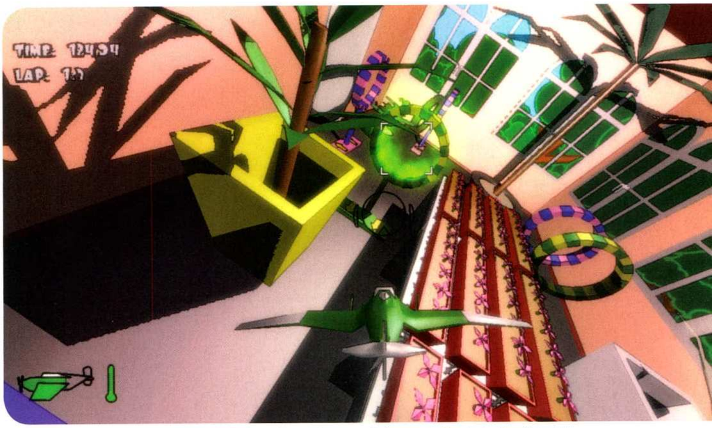
Unabhängige Spielentwickler sind im Kommen. M! stellt Euch regelmäßig einen heißen Kandidaten für den Indie-Entwickler-Thron vor. Diesmal das Team:

Monkeys In Space Suits

Das clevere Spielkonzept ihrer Öko-Aufbaustrategie "Megalopolis" hatte die deutschen Entwickler Monkeys In Space Suits – kurz M.I.S.S. – bis in das Finale des Imagine Cup 2008 gebracht. Der von Microsoft ins Leben gerufene Wettbewerb fordert weltweit Studenten auf, mit ihren Spielideen an der Lösung von aktuellen Problemen teilzunehmen.

Doch gegen die Konkurrenz unter den besten Sechs konnten sich die vier Dortmunder Alexander Ommer, Florian Leckebusch, Frank Götz und Ingo Köster nicht durchsetzen. Mit der Aussicht auf einen Platz unter den ersten Indie Games im Xbox Live Marktplatz machten sie sich daran, ihr Spiel zu verbessern. Dank neuer Team-Mitglieder im Gepäck bekam "Megalopolis" eine neue 3D-Optik und einen sphärischen Soundtrack spendiert. Doch die nächste Enttäuschung ließ nicht lange auf sich warten: Deutsche Spieler und Entwickler blieben bei den Indie Games zunächst ausgeschlossen.

Erst Ende Juli dieses Jahres wurde "Megalopolis" in die Freiheit ent- und auf die Spieler losgelassen. Nun ist auch aus deutschen Landen nachhaltiger Indie-Spiel-Nachschub gesichert; die kreative Weltraum-Affenbande plant auf jeden Fall weitere spielerische Expeditionen auf PC, Xbox 360 und iPhone – vielleicht wird uns ja bald eine Konsolenumsetzung ihres ersten PC-Titels, der Comic-Flieger-Action "Attic Attack" (großes Bild), zuteil.



Simpler, aber hübscher Comic-Look: "Attic Attack" war der erste Gehversuch der deutschen Entwickler.

Nachhaltige Spielidee

Weitaus interessanter ist aber das Konzept des eingangs thematisierten "Megalopolis". Denn hier naht die größte Bedrohung unseres Planeten – abseits gieriger Aliens und höllischer Erzschurken: der Klimawandel. Laserkanonen und Schwerter helfen Euch in diesem Spiel nicht weiter – um die Welt von "Megalopolis" vor dem Untergang zu bewahren, braucht es ökologische Weitsicht.

Denn Raubbau und Profitgier bringen das sensible System der Erde schnell an den Rand des Zusammenbruchs. Eine hohe Bevölkerungsdichte lässt zwar kurzfristig die virtuelle Kasse klingeln, die Produktion von CO2 beschleunigt aber langfristig verheerende Umweltkatastrophen. Nur wenn Ihr nachhaltig plant und es Euch gelingt, ein Gleichgewicht zwischen dem Menschen und seiner Umwelt herzustellen, rückt der High Score in greifbare Nähe. Wer es übertreibt, bezahlt die Zeche und verbaut sich seinen Platz auf der Bestenliste. "Megalopolis" vermittelt auf unterhaltsame Weise ein ökologisches Bewusstsein – ob der umweltfreundliche Städtebau auch nachhaltigen Spielspaß bietet, erfahrt Ihr in unserem Test auf Seite 79. *ch*





Noch eine Prise 3D, bitte: In der Frühphase sah "Megalopolis" ziemlich flach aus (links), rechts die Jetzt-Grafik.



M! im Gespräch mit Alexander Ommer, Frank Götz und Ingo Köster von M.I.S.S. – die allesamt kamerascheu sind und Euch mit ihren Avatar-Bildchen trösten.

"SCHADE, DASS ES IMMER ÜBERS GELD GEHEN MUSS..."

M! "Megalopolis" wirft Fragen zum Umweltschutz auf. Wie wichtig ist Euch dieses Thema?

Alexander: Mir persönlich liegt es sehr am Herzen, aber ich muss auch sagen, dass wir ohne den Imagine Cup 2008 vielleicht nie ein Umweltspiel angepackt hätten. Die meisten Gamer konnten sich bisher kaum für Umweltthemen erwärmen.

Wie geht Ihr bei einem doch ernsten Thema dem erhobenen Zeigefinger aus dem Weg?

Alexander: Wir versuchen in erster Linie Spielspaß zu erschaffen und das Element Umweltschutz in den Spielablauf aufzunehmen. Der Zocker bemerkt ganz nebenbei ein wenig von der realen Problematik.

Ihr arbeitet mit Microsofts Entwicklerumgebung XNA. Was sind Eure Erfahrungen damit?

Ingo: XNA erlaubt einen sehr einfachen Einstieg in die Spielentwicklung, insbesondere für Neulinge. Aber auch erfahrene Programmierer kommen auf ihre Kosten und sind damit in der Lage, aufwändige Spiele zu entwickeln.

Frank: Etwas zeitintensiver wird es, wenn Du ein Spiel für die Xbox 360 machen willst. Wer dann erst mal die Tücken der Konsolen-Programmierung kennengelernt hat, kann seine Spielideen aber ziemlich schnell umsetzen.

Lohnt sich die Veröffentlichung auf dem Xbox-Live-Marktplatz für kleine Studios oder streicht Microsoft den Löwenanteil des Verdienstes ein?

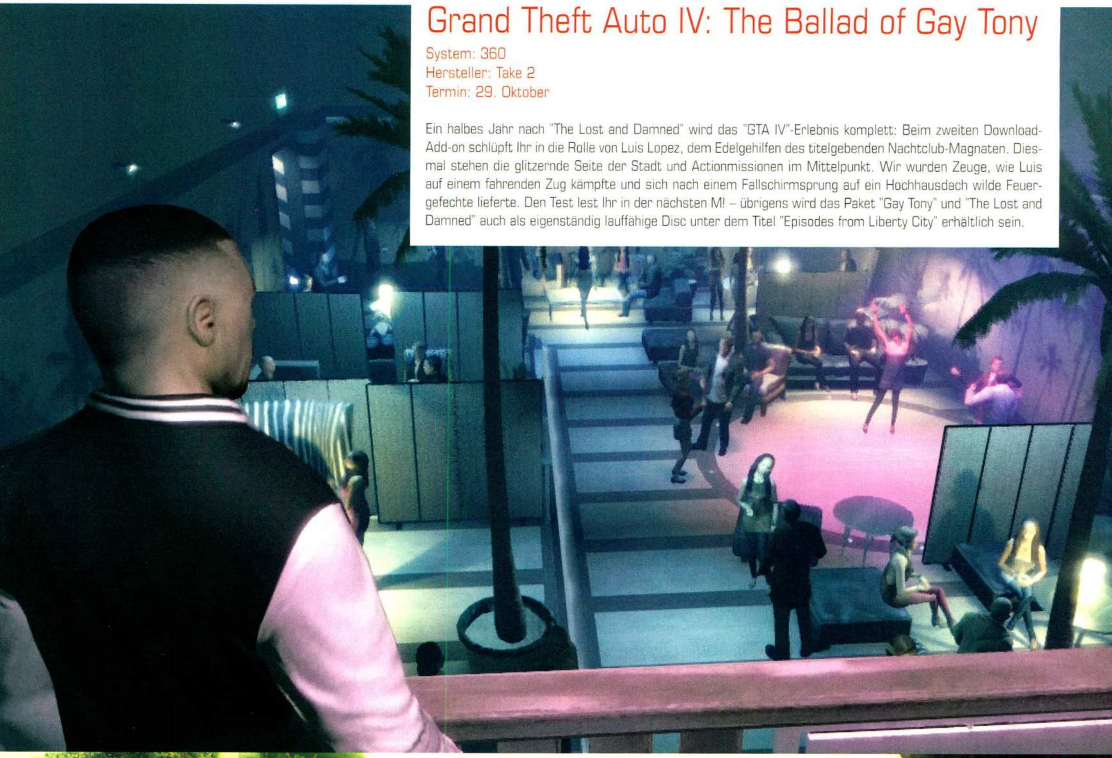
Alexander: Microsoft nimmt nur 30% – das ist recht wenig, wenn man sich überlegt, welche Kosten sonst mit einer Webseite, dem Datenverkehr und der Sicherheit auf einen zukommen...

Frank: Es gibt aber nur wenige Teams, die von ihren Verkäufen auf der Plattform leben können. Durch das von Microsoft vor kurzem eingeführte Bewertungssystem erhoffen wir uns, dass auf Dauer die guten Indiegames mehr Beachtung finden und leichter entdeckt werden.

Gibt es auch staatliche Unterstützung für "Megalopolis" oder erweist sich Deutschland als ignorant gegenüber jungen, kreativen Spielentwicklern?

Alexander: Letzteres. Das mediale Interesse hielt sich in engen Grenzen. Es ist schwer, die nötige Aufmerksamkeit zu erlangen, wenn man den ganzen Tag an einem Spiel entwickelt und kaum Kapazitäten für Marketing und PR übrig hat.

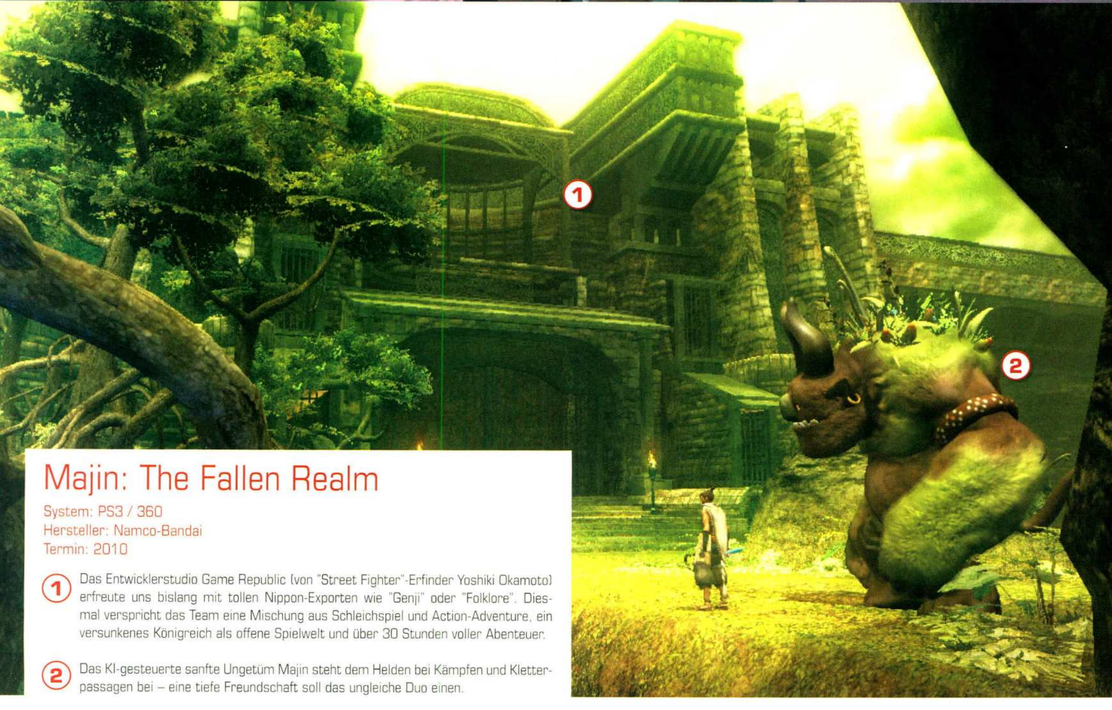
Ingo: Ich glaube, Computerspiele werden von Teilen der Gesellschaft immer noch als Kinderkram abgetan. Erst wenn auch der Letzte begriffen hat, dass mit Computerspielen viel Geld umgesetzt wird, kann sich daran etwas ändern. Schade, dass es immer über das liebe Geld gehen muss...



Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony

System: 360
Hersteller: Take 2
Termin: 29. Oktober

Ein halbes Jahr nach "The Lost and Damned" wird das "GTA IV"-Erlebnis komplett: Beim zweiten Download-Add-on schlüpft Ihr in die Rolle von Luis Lopez, dem Edelgehilfen des titelgebenden Nachtclub-Magnaten. Diesmal stehen die glitzernde Seite der Stadt und Actionmissionen im Mittelpunkt. Wir wurden Zeuge, wie Luis auf einem fahrenden Zug kämpfte und sich nach einem Fallschirmsprung auf ein Hochhausdach wilde Feuergefechte lieferte. Den Test lest Ihr in der nächsten M! – übrigens wird das Paket "Gay Tony" und "The Lost and Damned" auch als eigenständig lauffähige Disc unter dem Titel "Episodes from Liberty City" erhältlich sein.

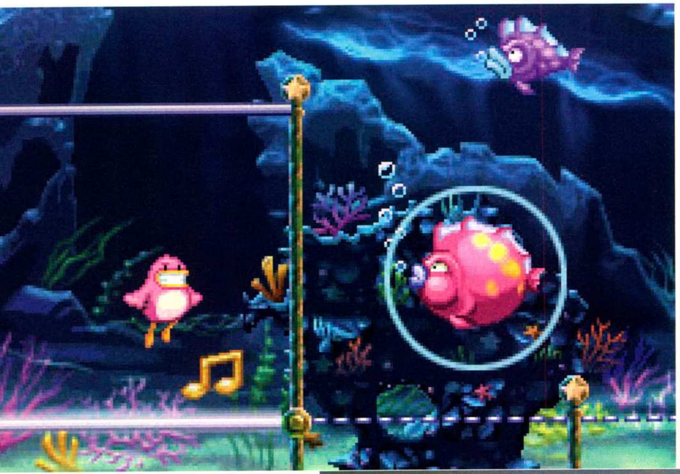


Majin: The Fallen Realm

System: PS3 / 360
Hersteller: Namco-Bandai
Termin: 2010

1. Das Entwicklerstudio Game Republic (von "Street Fighter"-Erfinder Yoshiki Okamoto) erfreute uns bislang mit tollen Nippon-Exporten wie "Genji" oder "Folklore". Diesmal verspricht das Team eine Mischung aus Schleichspiel und Action-Adventure, ein versunkenes Königreich als offene Spielwelt und über 30 Stunden voller Abenteuer.

2. Das KI-gesteuerte sanfte Ungetüm Majin steht dem Helden bei Kämpfen und Kletterpassagen bei – eine tiefe Freundschaft soll das ungleiche Duo einen.



Maestro! Jump in Music

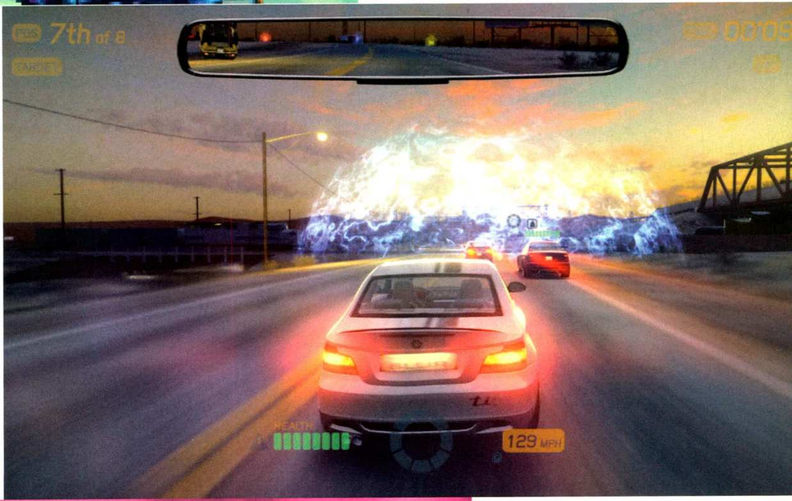
System: DS
Hersteller: Pastagames
Termin: November

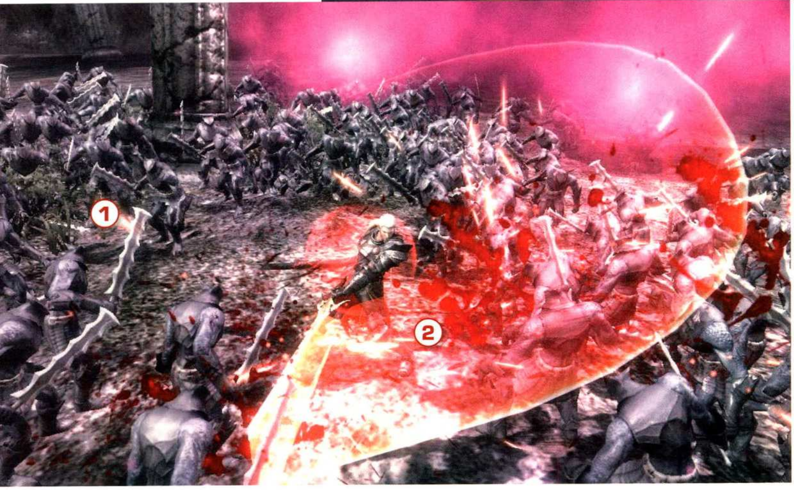
Jahrelang werkelte das kleine Pariser Team Pastagames am Musik-Jump'n'Run "Maestro! Jump in Music" – neben seinen normalen Auftragsarbeiten, hauptsächlich Kinder- und Casual-Spielen. Laut Aussage von Chefentwickler Fabien Delpiano nicht zuletzt, um zwischen Babysitter- und Ponyhofgames nicht komplett den Verstand zu verlieren. Die Arbeit scheint sich gelohnt zu haben, machte "Maestro!" doch beim Anspielen einen guten Eindruck. Die Mischung aus buntem 2D-Hüpfspiel und Rhythmus-Elementen á la "Elite Beat Agents" ist stimmig und spielt sich gut. Wir freuen uns auf das fertige Spiel mit 18 Stages und teils lizensierter Originalmusik.

Blur

System: PS3 / 360
Hersteller: Activision
Termin: 6. November

An das letzte Rennspiel aus dem Hause Activision kann sich kaum jemand erinnern (die M!-Archivare tippen auf "Rally Fusion" von 2002). Für das Comeback wurden deshalb vor einiger Zeit die Asphalt-Experten Bizarre Creations ("Project Gotham Racing") gekauft, die seitdem an einem 'Mario Kart für Erwachsene' (O-Ton der Entwickler) arbeiten. "Blur" ist damit in der Tat passend beschrieben – schließlich braust Ihr arcadelastig durch die Gegend und räumt Gegner mit einer Handvoll Extras aus dem Weg. Grafisch sieht der Titel bei weitem nicht so opulent aus wie "PGR", bei einer ausführlichen Proberunde in der M!-Redaktion hatten wir aber mehr Spaß als erwartet.





Ninety-Nine Nights II

System: 360
Hersteller: Konami / Q Entertainment
Termin: 2010

1. Anders als beim Erstling wird "Ninety-Nine Nights II" im japanischen Studio Feel Plus entwickelt – die arbeiteten u.a. an "Lost Odyssey" und entwerfen für "NNN II" eine deutlich dunklere Fantasywelt.

2. Der neue Hack'n'Slay-Held und Hobbymetzger Gren kämpft für das Königreich Goriate und darf umfangreich aufgelevelt werden – interaktive Elemente in den Arealen sollen die Kämpfe aufpeppen.

3DO



Erschienen:	1993
Startpreis:	ca. 1.300 DM
Hersteller:	Panasonic, Goldstar, Sanyo
Verkaufte Geräte:	ca. 2 Millionen
Spiele:	ca. 250

Technik: Die Leistungsdaten des 3DO verweisen Modul-Konsolen wie Super NES und Mega Drive in die Schranken. Im Inneren des schweren Geräts verrichtet ein 32-Bit-RISC-Prozessor mit einer Taktkfrequenz von 12,5 MHz seinen Dienst. Dazu gesellen sich zwei Grafik-Chips, die mit allen Schikanen ausgestattet und ganz auf 3D-Optik getrimmt sind: Offiziell können 64 Millionen Pixel pro Sekunde berechnet werden, Sprite-ähnliche 'Cel'-Effekte, Transparenzen, Anti-Aliasing, Texture Mapping sowie Grafik- und Soundkompression stehen ebenfalls zur Verfügung. Mit einer optional erhältlichen Steckkarte kann das Gerät die hochwertige MPEG-Optik von Video-CDs wiedergeben, aber auch im Originalzustand ist dank der Compact Disc als Datenträger Streaming von Videos in bis dahin ungesehener Qualität möglich.

Marktbedeutung: Die Idee hinter dem 3DO ist visionär – Trip Hawkings, Gründer und Ex-Chef von Electronic Arts, will keine neue Konsole bauen, sondern einen Standard etablieren. Seine Firma entwickelt nur die Spezifikationen, für die Herstellung sorgen Panasonic, Goldstar und Sanyo. Die Geräte sind hundertprozentig kompatibel, Anwendungen und Spiele haben keine Regionalcodes. Die Kunden bleiben aber skeptisch, was nicht zuletzt am hohen Startpreis liegt – mehr als das Dreifache des typischen Konsolen-Preises wurde beispielsweise für ein Panasonic-Gerät fällig. Außerdem bleibt das Niveau der meisten Spiele mäßig, weshalb das 3DO keine Chance hat, sich zu etablieren, bevor die neue mächtige Konkurrenz aus Fernost anrückt. Als 1995 Sony und Sega mit eigenen CD-Konsolen an den Start gehen, hat sich Trip Hawkins' Idee überlebt. Zwar wird bereits an einem wesentlich leistungsfähigeren Nachfolger mit dem Codenamen 'M2' gebastelt, der schafft es jedoch nie zur Marktreife.

Spiele: Gemessen am ausgebliebenen Erfolg gibt es für das 3DO erstaunlich viele Spiele. Ein Hauptgrund ist die relativ hohe Popularität in Japan, wo zahlreiche Entwickler die Chance nutzen, sich mit der neuen 32-Bit- und CD-Technologie vertraut zu machen. Viele der obskuren Produktionen schaffen es nie in den Westen, hier geben wenige Entwickler den Ton an. Vor allem Electronic Arts beschert dem 3DO mit den Seriendebüts von "Need for Speed" und "Road Rash" oder dem grafisch überzeugendem "FIFA" Spitzentitel, die eine neue multimediale Qualität bei Spielen definieren – Aufmachung und Präsentation ähneln mehr TV-Sendungen als typischen Videospielen mit Titelbild und 'Press Start'-Schriftzug. Auch interessante Experimente mit Full-Motion-Video resultieren in Games wie "Snow Job" oder "The Deadalus Encounter", die keine andere Plattform bietet. Der ausbleibende Erfolg der Konsole sorgt aber dafür, dass bald lieblose Kuriositäten die Oberhand gewinnen; seien es die Fließband-Ballereien von American Laser Games oder als Pseudospiele getarnte, platte Softsex-Filmchen aus dem Hause Vivid.

Sammelsurium: Entsprechend den hohen Preisen anno dazumal sind auch die aktuellen Gebrauchtpreise für 3DO-Hardware anspruchsvoll – 100 Euro für eine typische Panasonic-Konsole darf's schon sein. Software, gerade westliche Titel von EA & Co., sind eher günstig und vielfach noch originalversiegelt zu bekommen. Leider ist das Software-Angebot dank etlicher Japan-exklusiver Titel und skurriler Lernspielchen amerikansicher Nobody-Anbieter recht unübersichtlich. Richtig teuer wird es bei dem (wenigen) Zubehör wie den seltenen MPEG-Karten.



Mehr drin, mehr dran? Nicht nur das Gerät war wuchtig, auch die Verpackung sprengte damals alle Dimensionen (42 x 38 x 18 cm).





Kompakter, günstiger und ein Toplader: Nach etwa einem Jahr schiebt Panasonic das FZ-10-Modell nach. Technisch entspricht es dem FZ-1.



Goldstar glaubt an das 3DO-Projekt und veröffentlicht einen eigenen Player. Er ähnelt dem Panasonic-Erstling und schafft es sogar als Erster nach Europa.



Sanyo nennt sein 3DO-Modell 'Try 3DO' und bringt das relativ flache Gerät nur in Japan auf den Markt.

Serien!

Fleißige Hersteller, die dem 3DO Leben einhauchten.











American Laser Games entwickelte neben drögen Lightgun-Shootern auch miese Abenteuer. Von oben: "Who Shot Johnny Rock?", "The Last Bounty Hunter", "Mazer".




Digital Pictures zeigte, dass die FMV-Technik interessante Spiele ermöglichte: "Corpse Killer", "Night Trap", "Quarterback Attack" und "Supreme Warrior" (von oben).



Die heute noch geschätzte Software-Schmiede Crystal Dynamics feierte auf dem 3DO ihr Debüt, das Erstlingswerk "Crash 'n Burn" lag in den USA der Konsole bei. Auch Entwicklungen wie "The Horde", "Off-Road Interceptor", "Slam 'n Jam 95" und "Total Eclipse" (von oben) gehörten zu den sehenswerteren 3DO-Veröffentlichungen.

Sammeln!



Die US-Pornofirma Vivid veröffentlichte einige Softsex-Machwerke.



Auch in Japan entstanden kuriose Erotik-Experimente.

Spezialitäten!



Doctor Hauzer (Panasonic)



F1 GP (3DO)



Princess Maker 2 (3DO)

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



Jurassic Park Interactive (Universal)



Megarace (Mindscape)



Rise of the Robots (Absolute)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Das wohl aufwändigste Spiel mit FMV-Sequenzen für das 3DO.



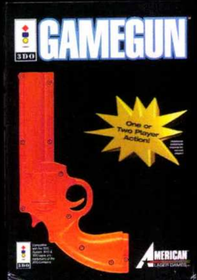
Trash und/oder Kult: Erstlingswerk von Naughty Dog ("Crash").



Tia Carrere peppte das SciFi-Abenteuer auf.



Aufwändig produzierte Filmumsetzung.



Typisch amerikanisch: Die Lightgun gab es nur in knalligem Orange.


Mit dem seltenen MPEG-Modul (rechts) wurde das 3DO Video-CD-kompatibel.


Solider Flightstick für wenige passende Spiele.


PC-Besitzer konnten per '3DO Blaster'-Steckkarte ihren Computer zur Konsole umrüsten.

Spielen!

10 Spiele für das 3DO, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.


FIFA International Soccer (Electronic Arts)


Need for Speed (Electronic Arts)


Novastorm (Psygnosis)


Foes of Ali (Electronic Arts)


Gex (Crystal Dynamics)


John Madden Football (Electronic Arts)


Return Fire (Prolific)


Road Rash (Electronic Arts)


Super Street Fighter II Turbo (Capcom)


Wing Commander III (Electronic Arts)

3DO-Spiele, die nur in Japan veröffentlicht wurden.


Ultraman Powered (Bandai)


Winning Post (Koei)


Virtuoso (Elite)


VR Stalker (Morpheus Interactive)

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

Seite	Titel	Hersteller	Genre	Termin
	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	SingStar Motown	Sony	Musikspiel	11.9.
S.66	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	15.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	OKTOBER			
S.50	Fifa 10	Electronic Arts	Sportspiel	1.10.
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
S.51	PES 2010	Konami	Sportspiel	22.10.
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	30.10.
	WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel	31.10.
	Buzz: Quiz World	Sony	Geschicklichkeit	Oktober
	SingStar Made in Germany	Sony	Musikspiel	Oktober
	NOVEMBER			
S.69	SingStar Take That	Sony	Musikspiel	November
	4. QUARTAL			
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel	
	WEITERE 2009			
	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	WEITERE 2010			
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

PLAYSTATION 3

Seite	Titel	Hersteller	Genre	Termin
	SEPTEMBER			
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
S.67	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	9.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	10.9.
	SingStar Motown	Sony	Musikspiel	11.9.
S.66	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	15.9.
S.55	Katamari Forever	Namco-Bandai	Geschicklichkeit	17.9.
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	17.9.
S.53	NHL 10	Electronic Arts	Sportspiel	17.9.
S.47	WET	Bethesda	Action	17.9.
	NHL 2K10	Take 2	Sportspiel	18.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	OKTOBER			
S.50	Fifa 10	Electronic Arts	Sportspiel	1.10.
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
	NBA Live 10	Electronic Arts	Sportspiel	8.10.
	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	8.10.
S.62	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	9.10.
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	15.10.
S.51	PES 2010	Konami	Sportspiel	22.10.
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	23.10.
	Borderlands	Take 2	Action-Adventure	23.10.
	Fairytale Fights	Playlogic	Action-Adventure	23.10.
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	29.10.
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	30.10.
	NBA 2K10	Take 2	Sportspiel	30.10.
	WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel	31.10.
	Buzz: Quiz World	Sony	Geschicklichkeit	
	SingStar Made in Germany	Sony	Musikspiel	
	Tornado Outbreak	Konami	Action	
S.40	Uncharted 2: Unter Dieben	Sony	Action-Adventure	
	NOVEMBER			
S.17	Blur	Activision	Rennspiel	6.11.
S.24	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	10.11.
	RTL Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11.
	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Rollenspiel	19.11.
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	26.11.
	Assassin's Creed 2	Ubisoft	Action	19.11.
S.69	SingStar Take That	Sony	Musikspiel	November
S.34	Tony Hawk: Ride	Activision	Sportspiel	November
	4. QUARTAL			
	Darksiders	THQ	Action	
	Dragon Ball: Raging Blast	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	Fireburst	RTL	Rennspiel	
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Max Payne 3	Take 2	Action	
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	
	SAW	Konami	Action-Adventure	
	Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel	
	SuperCar Challenge	System 3	Rennspiel	
	WEITERE 2009			
	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
	Dead to Rights Retribution	Namco-Bandai	Action	
	Ferrari Racing Legends	Electronic Arts	Rennspiel	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Namco-Bandai	Action	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	
	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	MotoGP	Capcom	Rennspiel	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Star Trek Online	Namco-Bandai	Simulation	
	Talisman	Capcom	Action	
	White Knight Chronicles	Sony	Rollenspiel	
	1. QUARTAL 2010			
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Bayonetta	Sega	Action	
	BioShock 2: Sea of Dreams	Take 2	Ego-Shooter	
	BlazBlue	Arc System	Beat'em-Up	
S.30	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	
	WEITERE 2010			
	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	
	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	DC Universe Online	Sony	Action	
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	
	God of War III	Sony	Action	
	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Hitman 5	Square Enix	Action	
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Last Guardian	Sony	Action-Adventure	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	MAG	Sony	Action	
	Majin - The Fallen Realm	Namco-Bandai	Action-Adventure	
	Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	Split Second	Disney	Rennspiel	
	The Agency	Sony	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	UFC 2010	THQ	Sportspiel	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

XBOX 360

Seite	Titel	Hersteller	Genre	Termin
	SEPTEMBER			
	Brave - A Warriors Tale	SouthPeak	Action-Adventure	1.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Section 8	SouthPeak	Ego-Shooter	9.9.
S.67	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	9.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	10.9.
S.66	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	15.9.
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	17.9.
S.53	NHL 10	Electronic Arts	Sportspiel	17.9.
S.47	WET	Bethesda	Action	17.9.
	NHL 2K10	Take 2	Sportspiel	18.9.
S.60	Divinity 2: Ego Draconis	dtp	Rollenspiel	25.9.
S.44	Halo 3: ODST	Microsoft	Ego-Shooter	25.9.
S.52	Stoked	Midway	Sportspiel	25.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	Magna Carta 2	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	OKTOBER			
S.50	Fifa 10	Electronic Arts	Sportspiel	1.10.09
	Ghostbusters	Namco-Bandai	Action	1.10.09
	Raven Squad - Operation Hidden Danger	SouthPeak	Ego-Shooter	1.10.09
	Risen	Deep Silver	Rollenspiel	2.10.
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
	NBA Live 10	Electronic Arts	Sportspiel	8.10.
	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	8.10.
S.62	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	9.10.
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	15.10.
S.51	PES 2010	Konami	Sportspiel	22.10.
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	23.10.
	Borderlands	Take 2	Action-Adventure	23.10.
	Fairytale Fights	Playlogic	Action-Adventure	23.10.
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	29.10.
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	30.10.
	Forza MotorSport 3	Microsoft	Rennspiel	30.10.
	NBA 2K10	Take 2	Sportspiel	30.10.
	WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel	31.10.
	Tornado Outbreak	Konami	Action	
S.16	Grand Theft auto: The Ballad of Gay Tony			
	NOVEMBER			
	Blur	Activision	Rennspiel	6.11.
	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Rollenspiel	5.11.
S.24	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	10.11.
	Alarm für Cobra 11	RTL	Action	12.11.
	RTL Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11.
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	26.11.
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	27.11.
	Assassin's Creed 2	Ubisoft	Action	19.11.
S.34	Tony Hawk: Ride	Activision	Sportspiel	
	Venetica	dtp	Rollenspiel	
	4. QUARTAL			
	Blood Bowl	Focus	Strategie	
	CSI: Tödliche Absichten	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	Darksiders	THQ	Action	
	Dragon Ball: Raging Blast	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	Fireburst	RTL	Rennspiel	
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Max Payne 3	Take 2	Action	
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	
	SAW	Konami	Action-Adventure	
	WEITERE 2009			
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	
	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
	Dead to Rights Retribution	Namco-Bandai	Action	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Namco-Bandai	Action	
	Huxley	Webzen	Action	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	MotoGP	Capcom	Rennspiel	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	

VENETICA



360 Das deutsche Action-Rollenspiel verschiebt sich um einen Monat und kommt im November.

LEGO ROCK BAND



PS3 Im November wird es pop-rockig, wenn die Lego-Klötzchen ihren "Rock Band"-Einstand feiern.

LITTLEBIGPLANET



PSP Wie auf PS3: Die Sackboys hüpfen durch knuffige Levels oder bauen im Editor solche nach.

	Star Trek Online	Namco-Bandai	Simulation	
	Talisman	Capcom	Action	

1. QUARTAL 2010

	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	
	Bayonetta	Sega	Action	
	BioShock 2: Sea of Dreams	Take 2	Ego-Shooter	
	BlazBlue	Arc System	Beat'em-Up	
S.30	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	Mass Effect 2	Electronic Arts	Rollenspiel	

WEITERE 2010

	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	
	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Halo Reach	Microsoft	Ego-Shooter	
	Hitman 5	Square Enix	Action	
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
S.16	Majin - The Fallen Realm	Namco-Bandai	Action-Adventure	
	Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	Split Second	Disney	Rennspiel	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	UFC 2010	THQ	Sportspiel	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

Wii

SEPTEMBER

	Brave - A Warriors Tale	SouthPeak	Action-Adventure	1.9.
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Metroid Prime Trilogy	Nintendo	Action	4.9.
S.67	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	9.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	10.9.
S.66	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	15.9.
	Die Wahnsinnige Welt des Sports	Sega	Sportspiel	18.9.
	NHL 2K10	Take 2	Sportspiel	18.9.
	Family Trainer: Extreme Challenge	Namco-Bandai	Geschicklichkeit	24.9.
S.54	MySims Agents	Electronic Arts	Action-Adventure	24.9.
S.49	Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up	Ubisoft	Action	24.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers	Konami	Simulation	

OKTOBER

S.50	Fifa 10	Electronic Arts	Sportspiel	1.10.
	Ghostbusters	Namco-Bandai	Action	1.10.
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
	Rock Band 2	Electronic Arts		8.10.
	Spore Helden	Electronic Arts	Action-Adventure	8.10.
	Harvest Moon: Baum der Stille	Nintendo	Simulation	9.10.
	Horrid Henry	SouthPeak	Action	9.10.
S.62	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	9.10.
	Sushi Go Round	SouthPeak	Geschicklichkeit	9.10.
	Littlest Pet Shop Freunde	Electronic Arts	Simulation	15.10.
	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel	16.10.
S.51	PES 2010	Konami	Sportspiel	22.10.
	SimAnimals Afrika	Electronic Arts	Simulation	29.10.
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	30.10.
	WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel	31.10.
	Tornado Outbreak	Konami	Action	
	Sam & Max: Beyond Time And Space	Namco-Bandai	Adventure	

NOVEMBER

	Sled Shred	SouthPeak	Sportspiel	9.11.
	RTL Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11.
	Need for Speed NITRO	Electronic Arts	Rennspiel	19.11.
	Yoga	Jowood	Sportspiel	24.11.
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	26.11.
	Girls Life - Pyjama Party	Ubisoft	Simulation	
	Just Dance	Ubisoft	Musikspiel	

4. QUARTAL

	All Star Cheerleader 2	THQ	Simulation	
	CSI: Tödliche Absichten	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	Dead Space: Extraction	Electronic Arts	Lightgun-Shooter	
	Der Bauernhof	astragon	Simulation	
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	New Super Mario Bros	Nintendo	Jump'n'Run	
	Rabbids Go Home	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	Lightgun-Shooter	
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	Shaun White Snowboarding: World Stage	Ubisoft	Sportspiel	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel	
	Spectrobes: Der Ursprung	Disney	Action-Adventure	
	Tales of Symphonia: Dawn of the New World	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	Toy Story Mania	Disney	Geschicklichkeit	
	Wii Fit Plus	Nintendo	Simulation	
	Your Shape	Ubisoft	Sportspiel	

WEITERE 2009

	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	Combat Wing	cdv	Action	
	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Muramasa: The Demon Blade	Ignition	Action	
	Resident Evil Zero	Capcom	Action-Adventure	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	The Hardy Boys: The Hidden Theft	Jowood	Adventure	

1. QUARTAL 2010

	Red Steel 2	Ubisoft	Ego-Shooter	1.3.
	Calling	Konami	Action-Adventure	
	Pop'n' Rythm	Konami	Musikspiel	

WEITERE 2010

	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Metroid: Other M	Nintendo	Action-Adventure	
	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Jump'n'Run	
	UFC 2010	THQ	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

PSP

SEPTEMBER

	Dissidia: Final Fantasy	Square Enix	Action	2.9.
	Soulcalibur: Broken Destiny	Namco-Bandai	Beat'em-Up	3.9.
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	10.9.
S.55	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	17.9.
S.55	MotorStorm: Arctic Edge	Sony	Rennspiel	18.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.

OKTOBER

S.50	Fifa 10	Electronic Arts	Sportspiel	1.10.
S.56	Gran Turismo	Sony	Rennspiel	2.10.
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
S.51	PES 2010	Konami	Sportspiel	22.10.
	SimAnimals Afrika	Electronic Arts	Simulation	29.10.
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	29.10.
	WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel	31.10.
	One Piece: Unlimited Cruise 2	Namco-Bandai	Action	

NOVEMBER

	Assassins Creed: Bloodlines	Ubisoft	Action	19.11.
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	26.11.

4. QUARTAL

	Naruto Shippuden: Legends: Akatsuki Rising	Namco-Bandai	Action	
	Puzzle Quest	Konami	Denken	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	

WEITERE 2009

	LittleBigPlanet	Sony	Jump'n'Run	
	Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	

WEITERE 2010

	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	Metal Gear Solid Peace Walker	Konami	Action-Adventure	

DS

SEPTEMBER

	Brave - Shamans Challenge	SouthPeak	Denken	1.9.
S.69	Knigge	RTL	Geschicklichkeit	3.9.
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	10.9.
	The Clique: Queen Teen	Warner	Simulation	11.9.
	Kirby Super Star Ultra	Nintendo	Jump'n'Run	18.9.
	Keltis	cdv	Strategie	24.9.
	Miami Crisis	Konami	Adventure	24.9.
	MySims Agents	Electronic Arts	Action-Adventure	24.9.
S.65	Professor Layton und die Schatulle der Pandora	Nintendo	Geschicklichkeit	25.09.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	Die Zauberer vom Waverly Place	Disney	Geschicklichkeit	
	GripsKids - Sachkunde	dtp	Denken	
	My Boyfriend - Verliebt in einen Star	dtp	Simulation	
	Think - Fit für den Job	dtp	Denken	

OKTOBER

	Fifa 10	Electronic Arts	Sportspiel	1.10.
	Ghostbusters	Namco-Bandai	Action	1.10.
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
	Spore Helden-Arena	Electronic Arts	Action	8.10.
	Das große Tagesschau Quiz	dtp	Geschicklichkeit	9.10.
	Horrid Henry	SouthPeak	Action	9.10.
S.62	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	9.10.
	Sushi Go Round	SouthPeak	Geschicklichkeit	9.10.
S.64	Scribblenauts	Warner	Denken	9.10.
	Lernerfolg Grundschule Deutsch Klasse 1-4	Tivola	Simulation	15.10.
	Lernerfolg Grundschule Mathematik Intensiv	Tivola	Simulation	15.10.
	Littlest Pet Shop Freunde am Strand	Electronic Arts	Simulation	15.10.
	Littlest Pet Shop Freunde auf dem Land	Electronic Arts	Simulation	15.10.
	Littlest Pet Shop Freunde in der Stadt	Electronic Arts	Simulation	15.10.
	Dragon Master	Tivola	Geschicklichkeit	16.10.
	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel	16.10.
	PES 2010	Konami	Sportspiel	22.10.
	SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	31.10.
	WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel	31.10.
	Girls Life - Perfekt gestylt	Ubisoft	Simulation	
	Home Designer - Perfekt gestylte Zimmer	dtp	Simulation	
	Animal Kororo	Eidos	Geschicklichkeit	
	Crazy Circus	dtp	Geschicklichkeit	
	Happy Bakery	Eidos	Geschicklichkeit	
	Happy Party with Hello Kitty & Friends	Eidos	Geschicklichkeit	
	Might & Magic Clash of Heroes	Ubisoft	Rollenspiel	

NOVEMBER

	Alarm für Cobra 11	RTL	Action	12.11.
	Need for Speed NITRO	Electronic Arts	Rennspiel	19.11.
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	26.11.
	F1 2009	Codemasters	Rennspiel	27.11.
	Girls Life - Fashion Star	Ubisoft	Simulation	
	Girls Life - Schmuck & Design	Ubisoft	Simulation	

4. QUARTAL

	Ant Nation	Konami	Strategie	
	CSI: Tödliche Absichten	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	Der Bauernhof	astragon	Simulation	
	Der Dativ ist dem Genetiv sein Tod	cdv	Geschicklichkeit	
	Dragon Ball: Attack of the Saiyans	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	Gina Lisa Powershopping	Seven One Intermedia	Simulation	
	Golden Sun DS	Nintendo	Rollenspiel	
	Just Sing	dtp	Musikspiel	
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Phantasy Star Zero	Sega	Rollenspiel	
	Puzzle Quest	Konami	Denken	
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	Action-Adventure	
	WireWay	Konami	Denken	

WEITERE 2009

	Animal Country - Das Leben auf der Farm	cdv	Geschicklichkeit	
	Brain-Games Logic Machines	cdv	Denken	
	De Blob	THQ	Denken	
	Gauntlet	Eidos	Action-Adventure	
	I Love Beauty	cdv	Geschicklichkeit	
	Infinite Space	Sega	Action	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	Style Savvy	Nintendo	Simulation	

1. QUARTAL 2010

	Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	Capcom	Adventure	
	Crazy Machines 2	dtp	Geschicklichkeit	
	Puzzle Chronicles	Konami	Geschicklichkeit	

WEITERE 2010

	UFC 2010	THQ	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

DEAD SPACE EXTRACTION



Wii In diesem Winter erfahrt Ihr im Wii-exklusiven Rail-Shooter die Vorgeschichte zur Horror-Schnetzelei.

BORDERLANDS



PS3 Das SciFi-Abenteuer machte auf der gamescom eine super Cel-Shade-Figur – kommt im Oktober.

SO BLONDE



DS "Baphomets Fluch"-Produzent Steve Ince arbeitet noch fleißig an der Portierung des PC-Adventures.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Millionen Spieler waren von "Modern Warfare" begeistert – nun enthüllt Entwickler Infinity Ward den neuen Multiplayer-Modus und legt nochmal mächtig zu!

Moderne Waffen, rasante 60 Bilder pro Sekunde und ein unverschämt motivierendes Belohnungssystem machten den Mehrspieler-Modus von "Call of Duty 4: Modern Warfare" zu einem der erfolgreichsten der Ego-Shooter-Geschichte. Der Mix aus brachialer Action und immer neuen Fähigkeiten ließ die Konkurrenz hinter sich und wird noch heute von den Fans täglich gespielt – und das obwohl der ebenfalls erfolgreiche Weltkriegsnachfolger "World at War" schon lange verfügbar ist. Lange Zeit hielt sich Entwickler Infinity Ward mit Einzelheiten zum Multiplayer-Part von "Modern Warfare 2" zurück. Nun ließen die ehrgeizigen Mannen die Katze aus dem Sack: Activision lud zu diesem Anlass nach Los Angeles ein, wo wir uns beim Xbox-360-Probespiel von den spielerischen Qualitäten überzeugen konnten – doch wie will man ein nahezu perfektes Spielerlebnis noch verbessern? Ein Reisebericht von Michael Herde...

Es ist zwei Uhr nachts, als ich in der Stadt der Engel die vergangenen Stunden auf der Dachterrasse meines Hotels Revue passieren lasse. Dass nebenan an der Bar knackige Kalifornierinnen Cocktails schlürfen, lässt mich kalt – noch immer hallen ohrenbetäubende Explosionen in meinem Kopf, pfeilschnelle Bilder und Kills im Sekundentakt sausen an meinem inneren Auge vorbei, als ich diese Zeilen schreibe. Im Siren Studio in Hollywood habe ich etliche Runden lang internationale Pressevertreter auf den bislang drei spielbaren Karten gejagt. Schon jeweils nach wenigen Minuten im südamerikanischen Dorf, inmitten zerstörter Büroräume und im afghanischen Wüstengebiet war klar: Hier kommt etwas Gewaltiges auf Euch zu, denn die Programmierer haben sich viele Gedanken gemacht, erfreulicherweise auf die Community gehört und jede Menge Details optimiert. Das beginnt bei der bereits hervorragenden Technik des Vorgängers...

Noch schöner?

"Dank neuer Textur-Streaming-Technologie sind nun größere Karten möglich", verrät Lead Artist Joel Emslie im persönlichen Gespräch. Natürlich in knackscharfer Grafik mit den gewohnten 60 Bildern pro Sekunde, die sonst kein anderer Ego-Shooter der aktuellen Generation bietet. Die stehen laut Joel unverrückbar fest, sind sie doch maßgeblich für die exzellente Spielbarkeit verantwortlich. Auch "Modern Warfare 2" fühlt sich hervorragend an und spielt





Gut besucht: Wenn "Modern Warfare 2" ruft, bleibt kein Spielejournalist zu Haus. Auch Infinity Wards Lead Artist Joel Emslie war vor Ort und über die Maßen gut gelaunt (rechts).



360 Wenn Ihr per Sprint-Knopf über das Schlachtfeld hetzt, hält Eure Spielfigur die Waffe eng vor der Brust und kann weder zielen noch schießen.

sich so gut wie der Vorgänger – das fällt sofort auf. Etwas länger dauert es, bis ich mich in die neuen Spielelemente eingearbeitet habe. Wie zu erwarten, wurde an der Balance getüftelt, außerdem gibt es jede Menge neuer 'Perks'. Durch erfolgreiches Spielen schaltet Ihr erneut diese zahlreichen Zusatzfähigkeiten frei, die das (Über-) Leben erleichtern und für Abwechslung sorgen. Schwächen des Vorgängers wurden ausgemerzt: Empfanden es manche Spieler beispielsweise als unausgewogen, wenn ein Gegner per Radar Eure Position erfuhr, habt Ihr nunmehr mit der entsprechenden Fähigkeit die Möglichkeit, die Sicht des Feindes wieder zu verschleiern. Auch die übermächtige P90-Wumme wurde im Hinblick auf die Spielbalance überarbeitet. Ausgewogenheit ist Infinity Ward sehr wichtig – so verspricht Joel Emslie für jede Perk-Eigenschaft ein probates Gegenmittel.

Als weiteres Novum dürft Ihr diese nun durch fleißigen Einsatz mit Upgrades veredeln. Ein Beispiel: Das neue Wurfmesser schaltet – gut gezielt – nur einen Gegner aus. Mit dem passenden Upgrade klaubt Ihr die Klinge jedoch wieder auf und könnt sie erneut verwenden.

Bis Ihr in "Modern Warfare 2" jedoch fit genug seid, um Euch in den Nahkampf zu wagen, heißt es 'Üben, Üben, Üben'. Mit Hilfe der Kill-Cam, die Position und Vorgehen Eures Mörders enthüllt, lernt Ihr schnell aus Fehlern. Segnet Ihr dennoch mehrmals in Folge das Zeitliche, freut Ihr Euch nach dem vierten Ableben dank des neuen 'Death Streak'-Features über schnellere Regeneration oder dürft Waffen und Fähigkeiten des Todesschützen kopieren. Wer als Neuling dann plötzlich mit aufgemotzten Waffen und Perks auf Rache sinnt, demütigt seinen erfahreneren Kontrahenten umso mehr und kassiert zusätzliche Erfahrungspunkte. Die gibt es in "Modern Warfare 2" zuhauf, denn für nahezu jede »

XBOX 360 IM "MODERN WARFARE 2"-DESIGN

Zeitgleich zum Mehrspieler-Modus stellte Infinity Ward ein Schmankerl für "Call of Duty"-Fans vor: die "Modern Warfare 2"-Xbox-360 besitzt eine Festplatte mit 250 GB Speicherplatz und wird im Set mit zwei kabellosen schwarzen Controllern ausgeliefert. Ebenfalls im Lieferumfang enthalten ist ein Headset und das Spiel selbst. Die Hardware ist ab sofort vorbestellbar, ein deutscher Preis steht noch nicht fest – die US-Version wird 399 US-Dollar kosten.

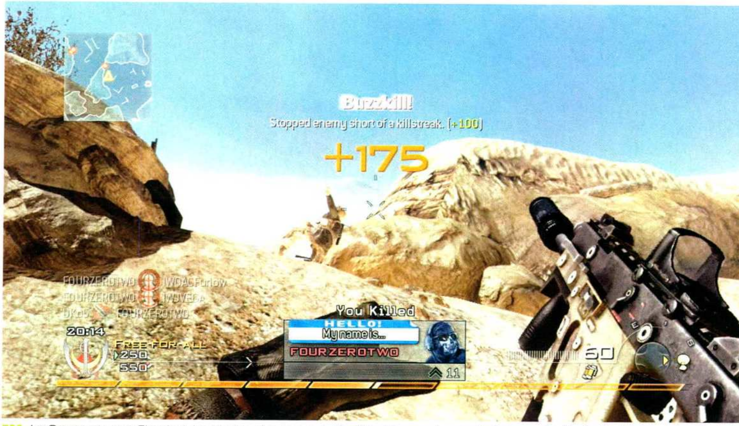


DIE CHARAKTER-KLASSEN

CHARAKTER-KLASSE	STANDARD-AUSRÜSTUNG
Grenadier	FAMAS, SPAS-12
First Recon	UMP 45, .44 Magnum
Overwatch	L68 LSW, T4 Rocket
Scout Sniper	Barrett .50Cal, USP .45
Riot Control	Riot-Schild, PP 2000

KILLSTREAK-BELOHNUNGEN

ZAHL	BELOHNUNG
3	Drohne deckt Gegner auf
4	Care-Paket mit Überraschung
5	schaltet die feindliche Drohne ab
6	Selbstschuss-Anlage
7	Predator-Lenkrakete mit Bumms
8	der beliebte Luftschlag
9	KI-gesteuerter Kampfheli unterstützt Euch von oben
10	Kampfheli mit zwei Bord-MGs
11	45 Sekunden lang Bomben abwerfen wie in der "Modern Warfare"-Mission 'Tod von oben'



PS3 Im Gegensatz zum Einzelspieler-Modus, der bewusst die Bildschirmanzeigen reduziert, werdet Ihr in den Mehrspieler-Schlachten mit Informationen überflutet: Ihr seht Karte, Textnachrichten, die letzten Kills, Charaktereinblendungen und Embleme.

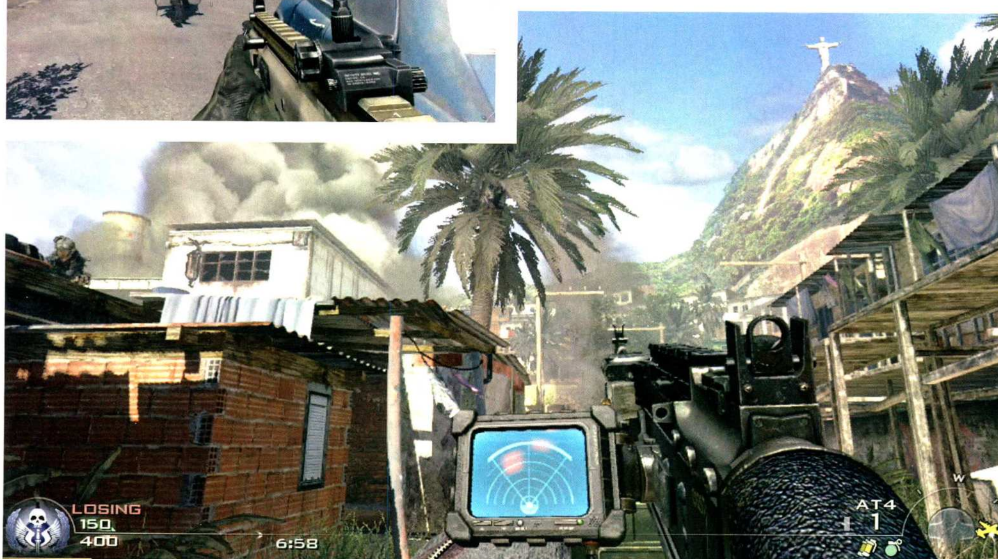
Aktion werdet Ihr entlohnt. Egal, ob Ihr mehr als fünf Meter tief stürzt, viel mit gedrücktem linken Knüppel spurtet oder beim Erlegen eines Feindes helft: Wie im Rollenspiel prasseln die Punkte auf Euer Konto, wodurch Ihr nach und nach im Dienstgrad aufsteigt. Allein für einen Volltreffer sind es 250 Stück und damit mehr als im Vorgänger. Das ermöglicht Euch auch, neben den fünf vorhandenen Charakterklassen bis zu fünf weitere selbst zu basteln.

Im Gegensatz zu vielen anderen Ego-Shootern am Markt belohnt Euch das Spiel also nicht nur für Abschüsse, sondern auch dafür, dass Ihr einfach nur spielt. Gelingt es Euch, mehrere Gegner in Folge zu erlegen, schaltet Ihr zusätzliche Gemeinheiten frei: Drei besiegte Kontrahenten aktivieren besagtes Radar, nach vier ordert Ihr ein Versorgungspäckchen aus der Luft, das entweder Munition oder eine zufällige Kill-Streak-Eigenschaft enthält. So platziert Ihr Selbstschussanlagen, feuert vernichtende Predator-Raketen ab oder befehlt einen Präzisionsluftschlag via Hubschrauber, den Eure Gegner mit Geschick und vereinter Feuerpower aber vom Himmel holen können. Alle weiteren Details zu Charakterklassen und dem Belohnungssystem entnehmt Ihr den beiden Kästen links oben.

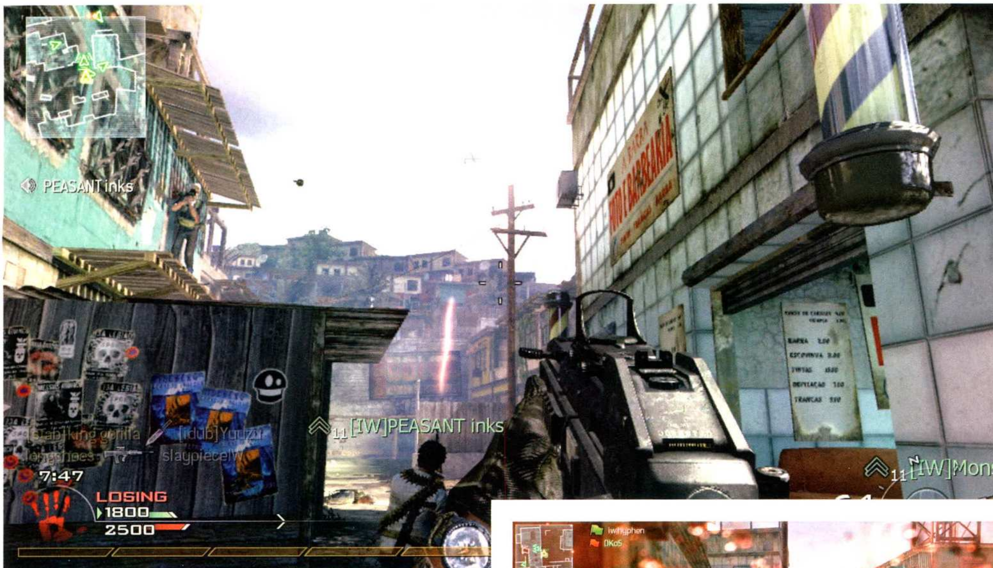
Leider wollten die Mannen von Infinity Ward nicht verraten, wie viele Modi, Perks und Karten im fertigen Spiel stecken. Drei Schauplätze konnte ich ausprobieren, darunter ein Wüstenszenario in Afghanistan, das neben Mohnfeldern und spärlichem Buschwerk auch ein Flugzeugwrack, mehrere Militärfahrzeuge und kleine Bunkeranlagen beherbergt, wo Ihr vor feindlichen Attacken in Deckung geht. Ebenfalls praktisch: Die beliebten roten Fässer sowie Gasflaschen, die nach Beschuss wenige Sekunden später explodieren und Verfolger ins Verderben stürzen.

In Afghanistan lerne ich während eines Domination-Matches, bei dem mein Team drei Basen einnehmen





360 Überlebensnotwendig in den brasilianischen Slums: Oben rückt ein Kollege mit Schutzschild vor, unten seht Ihr die Feindpositionen auf dem Radar unserer Waffe.



PS3 Grafisches Detail: An der Wand der Holzhütte kleben zahllose Poster.

und halten muss, zum ersten Mal die neue Charakterklasse 'Riot Control' schätzen – mit einem Schutzschild ausgestattet, können mir gegnerische Projektile jetzt nichts anhaben.

Im Gegenteil: Für eingesteckte Treffer landen Erfahrungspunkte auf meinem Konto, zusätzlich finden meine Kameraden hinter mir Schutz. Ein ausgefuchster Kontrahent jedoch holt mich schnell auf den Boden der Tatsachen zurück, als zwischen meinen Beinen ein Metall-Ei explodiert. Um den Schildträger nicht zu stark zu machen, haben ihm die Entwickler lediglich zwei Maschinenpistolen verpasst, mit denen Ihr nicht einmal über Kimme und Korn zielen könnt. Außerdem gebt Ihr ein hervorragendes Ziel ab, wenn Ihr zum Granatenwurf ansetzt und hinter Eurer Deckung hervorlugt. Bereits seit der E3-Präsentation der Solo-Kampagne bekannt ist ein Sensor, der an Eurer Waffe befestigt ist und feindliche Positionen in der Nähe anzeigt. Auch dieses Spielelement wurde in den Mehrspieler-Modus übernommen.

> Mit dem Schutzschild seid Ihr vor Kugeln sicher!

Selbst von genrefremden Titeln lassen sich die Entwickler inspirieren: Sogenannte 'Callsigns' erinnern verdächtig an "Street Fighter IV" und belohnen bestimmte Vorgehensweisen mit Emblemen, mit denen Ihr Euer Profil verzieren dürft. Spielerisch hat das keinerlei Auswirkungen, zum Protzen taugt das Feature aber allemal. Ignoriert wird hingegen ein cleveres Element aus "Killzone 2": Dort stellt Ihr vor Spielbeginn ein, ob Ihr nur gegen gleichrangige Feinde antreten möchtet. Derartiges gibt es in "Modern Warfare 2" nicht, stattdessen soll das beschriebene Kopieren gegnerischer Stärken für Gerechtigkeit sorgen. Abschließend halte ich fest: Obwohl die zufälligen Respawns mitunter für Verwirrung sorgen, wenn hinter Euch ein Feind auftaucht, der an einer soeben bereinigten Stelle ins Spiel hüpft, fesselt "Modern Warfare 2" von der ersten Minute an und erweist sich als würdiger Nachfolger – die Hoffnung auf ein paar neue Spielmodi gebe ich aber noch nicht auf. *mh*



360 Wer schwer getroffen wird, sieht vor lauter Blut die Umgebung kaum.

DER NEUE 'SPECIAL OPS'-MODUS

Bereits auf der gamescom präsentierte Infinity Ward einen weiteren Spielmodus, den Ihr wahlweise alleine oder mit einem Mitspieler via Splitscreen bzw. Online-Verbindung bestreitet: Der 'Special Ops' getaufte Modus orientiert sich am 'Mile High Club'-Epilog aus "Call of Duty 4: Modern Warfare" – dem kurzen wie knackigen Abschluss-Level an Bord eines Flugzeugs. Davon tauchten schnell YouTube-Videos auf, in denen sich die Cracks mit immer wahnwitzigeren Bestzeiten auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad überboten.

So soll auch 'Special Ops' funktionieren: Anspruchsvolle Missionen in einem fest abgegrenzten Raum verlangen dem Spieler und seinem Koop-Kollegen alles ab. Drei Schwierigkeitsgrade stehen pro Mission zur Verfügung, ein bis drei Sterne winken als Belohnung - damit schaltet Ihr weitere 'Special Ops'-Prüfungen frei. In der vorgespielten Mission 'Breach & Clear' (siehe Bild) startet Ihr in einem gekachelten Raum, der an die Ballerei in der ausgemusterten Gefängnisdusche aus dem Actionfilm "The Rock" erinnert. Schon nach wenigen Sekunden stürmen mehrere Feinde mit Laserzielvisieren den Raum und decken Euch mit Kugeln ein – hellrote Bluttropfen erschweren bei Treffern die Sicht. Einige Granaten schaffen Abhilfe – solange bis auch auf den Galerien von links und rechts oben Schüsse abgefeuert werden. Mit Mühe und Not geht der Spieler hinter einer Wand in Deckung, doch die aggressiven Gegner rücken jetzt sogar mit Schilden vor – da helfen nur Granaten, gezielte Schüsse in die Beine oder ein Sprint um zwei, drei Ecken, um sie von hinten zu erwischen.



Ziel eines jeden Levels ist es, möglichst schnell zum Ausgang zu gelangen: Wenn Ihr Euch geschickt anstellt, kann das schon mal in einer Minute klappen – denn Feinde kommen zum Glück nicht unendlich nach.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Infinity Ward, USA**
Hersteller	**Activision**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**10. November**

DAS GEFÄLLT UNS:
- frische Perks und Belohnungen
- stets flüssig trotz toller Optik
- neu: ein Kämpfer mit Schild
- Erfahrungspunkte für bloßes Spielen
- packender Koop-Modus 'Special Ops'

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- grafisch kaum besser als der Vorgänger
- zufällige Respawn-Punkte verwirren

FAZIT » **"Modern Warfare 2" greift nach dem Genrethron: Der coolste Mehrspieler-Modus dieser Generation wird noch besser, die Kampagne punktet mit Bombast-Inszenierung.**



MODNATION RACERS

Selbst ist der Rennspieler: Sonys PS-Baukasten will für Spaßraser zum Spielplatz der unbegrenzten Möglichkeiten werden.

PS3 Rempeln, rasen, Spaß haben: Das ist das Motto der Flitzerei.

Rennspielhits gibt es viele, doch ein Segment wird von einem Platzhirsch beherrscht, der keine Rivalen neben sich duldet. Für das Funracer-Genre steht "Mario Kart" – dann kommt erst mal lange nichts mehr. Während Microsoft das Nintendo-Monopol mit einem Gratis-Download ("Joyride") knacken will, setzt Sony auf Kreativität: Bei "ModNation Racers" wird das gewöhnliche Spaßflitzer-Konzept mit einem mächtigen Baukasten ("LittleBigPlanet" lässt grüßen) veredelt.

Während der gamescom-Messe hatten wir die Gelegenheit, uns das Projekt von den Entwicklern eingehend präsentieren zu lassen. Bevor es an den Streckenentwurf geht, stöbern wir durch die Charakter-Optionen. Die "ModNation"-Piloten sind nicht so niedlich wie Hüpfkollege Sackboy, lassen sich aber noch aufwändiger bearbeiten: Klamotten, Gesichter, Farben, Tätowierungen – für alles stehen zig Varianten und Parameter parat. Auch der fahrbare Untersatz darf bis ins Detail dem eigenen Geschmack angepasst werden.

Danach toben wir uns in einer Wüstenlandschaft aus: Mit einem großen Kreiscursor fahren wir durch die leere Ebene und lassen Hügel und Steinformationen wachsen oder senken den Grund, bis Seen entstehen. Per Zufallsgenerator kommen stets andere Formationen zustande, die aber alle natürlich aussehen. Um eine Streckenführung für unsere Karts zu bauen, aktivieren wir eine Planierraupe, die während der Fahrt

> Eine "ModNation"-Strecke ist in wenigen Minuten gemacht.

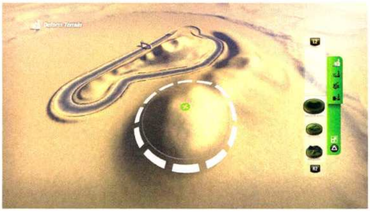
blitzschnell den Asphalt legt. Eingeschränkt werden wir lediglich durch die geografischen Begebenheiten und eine Maximallänge. Nicht mal den Abschluss müssen wir selbst finden, auf Wunsch berechnet die PS3 das letzte Stück zum Ziel. In einigen Abschnitten tauschen wir kurzerhand den Belag aus und lassen z.B. Kies und Erde als Untergrund zurück, damit die Flitzer später schön schlittern. Die Randumgebung entsteht wieder mittels Zufallscursor. Wir wählen aus, ob wir Palmen oder Gebäude per

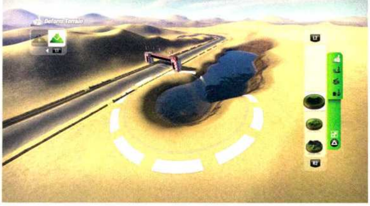


PS3 Natürlich werden neben dem Fahrer auch die Vehikel personalisiert.

Knopfdruck entstehen lassen wollen. Hindernisse auf der Piste sowie sammelbare Extra-Symbole verteilen wir schließlich etwas penibler. Nun wird auf Knopfdruck die Testfahrt gestartet, bei der auch schon CPU-Gegner teilnehmen dürfen, um die Praxistauglichkeit zu prüfen.

So viele Möglichkeiten wie bei "LittleBigPlanet" bietet der Editor nicht, das sehen wir aber durchaus positiv: Vernünftige Hüpfspiellevels zu basteln, war dort eine Heidenarbeit – ein spaßiger Kurs bei "ModNation Racers" ist dagegen in wenigen Minuten angelegt. Stimmt jetzt noch das spielerische Drumherum, muss Mario wirklich einen neuen Konkurrenten fürchten. *us*





PS3 Pistenbau leicht gemacht: Das Anlegen der Kursführung und die Gestaltung von Bergen und Seen ist ein Kinderspiel.





PS3 Dank simpler Bedienung geht das Ausschmücken der Umgebung blitzschnell und liefert ansehnliche Ergebnisse.

System	PS3
Entwickler	**United Front Games, Kanada**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Rennspiel**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
- knuffiger Grafikstil
- der Editor ist wirklich unglaublich schnell begriffen und nutzbar
- jede Menge Kreativpotenzial

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Fahrphysik wirkt noch unfertig
- sonstige Spielmodi bislang unbekannt
- Kamera während des Rennens hektisch

FAZIT » **Spaßiger Fun-Racer mit viel Charme und dem Potenzial zum Rennspiel-"LittleBigPlanet": Ein ebenso umfangreicher wie einfach zu bedienender Editor macht Bastellaune.**


WIE ÜBERNIMMST DU
DIE KONTROLLE?
2K SPORTS
1999-2009 JUBILÄUMSEDITION
NBA 2K10
AB MITTE OKTOBER IM HANDEL 2KSPORTS.COM/NBA2K10
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
PlayStation Network
PC DVD ROM
Wii
XBOX 360
XBOX LIVE
NBA.COM
2K SPORTS



MAFIA II

"Gehörst du zu ihr, bist du fein raus. Legst du dich mit ihr an, bist du tot." Willkommen in der wunderbaren Welt der Mafia.

"Joe's Place here", melden wir uns. Am anderen Ende des Hörers spricht Giuseppe, der Waffenhändler. Er hat einen Auftrag: "Hier liegt ein Waffenschein für dich, hol ihn ab." Während sich unser Jugendfreund und Mafia-Kumpan Joe noch mit einer leichten Dame vergnügt, gehen wir durch sein heruntergekommenes Apartment (siehe Kasten unten) zum Kleiderschrank, um ein passendes Outfit zu wählen – denn hier lagern all unsere Klamotten. Feiner Anzug oder Lederjacke? Vito entscheidet sich für Letztere, riskiert einen Blick aus dem Fenster und guckt, ob die Luft rein ist. Das Apartment ist als persistentes Objekt in die Spielwelt integriert, die Uhr in der Welt von "Mafia II" tickt weiter, wir könnten auch die Tagesabläufe der NPCs aus dem dritten Stock beobachten. Denn im Vergleich zum sieben Jahre alten PC-Original simuliert die fiktive Stadt Empire Bay eine glaubwürdige Spielwelt: Originalgetreue Autos und Busse der 40er- und 50er-Jahre verstopfen die Straßen, die Polizei filzt verdächtige Bürger in der Öffentlichkeit, Passanten setzen sich auf Bänke, Schuhputzer warten auf Kunden und Zeitungsjungen rufen tagesaktuelle Nachrichten aus. Doch keine Zeit für Sightseeing, ohne Loading-Gedenksekunde laufen wir das Treppenhaus hinunter – einen Ladebildschirm sollen wir erst bei einem Neuanfang oder Tod des Helden sehen.

Kaum aus der Haustür getreten, werden wir Zeuge eines Unfalls. Eine Frau bremst plötzlich, der Hintermann fährt auf und stellt wutentbrannt das Fräulein zur Rede. Als Mafioso mit Manieren wirft sich Vito dazwischen – müssen wir aber nicht, denn solche Zufallsbegegnungen sind Nebenquests, die das Spiel häufig auf dem Weg zu einer Missionen anbietet. Wir mischen uns ein und probieren dabei das



PC Schrotflinte, Tommy Gun oder Pistole: Die Waffen orientieren sich an der damaligen Zeit, Upgrades wie in "Der Pate 2" sind nicht vorgesehen.

Nahkampfsystem aus: Schlag, Tritt, Ausweichen und Block sind je auf einer Taste verteilt, nach drei Treffern geht der Kontrahent zu Boden. Die junge Dame gibt sich als Prostituierte zu erkennen, einen Gefallen dürfen wir uns später abholen. Auch wenn diese Einmischung sich nicht sofort auszahlt, lohnen sich Missionen generell und belohnen die Wachsamen mit Waffen, Geld oder Autos. Apropos Autos: Das Missionsziel der Hauptquest will nicht per pedes erreicht werden, ein Blick in die Garage lohnt. Dort parken alle fahrbaren Untersätze, der Fuhrpark kann beliebig erweitert werden und die besonders

JOES APARTMENT IM WANDEL DER ZEIT



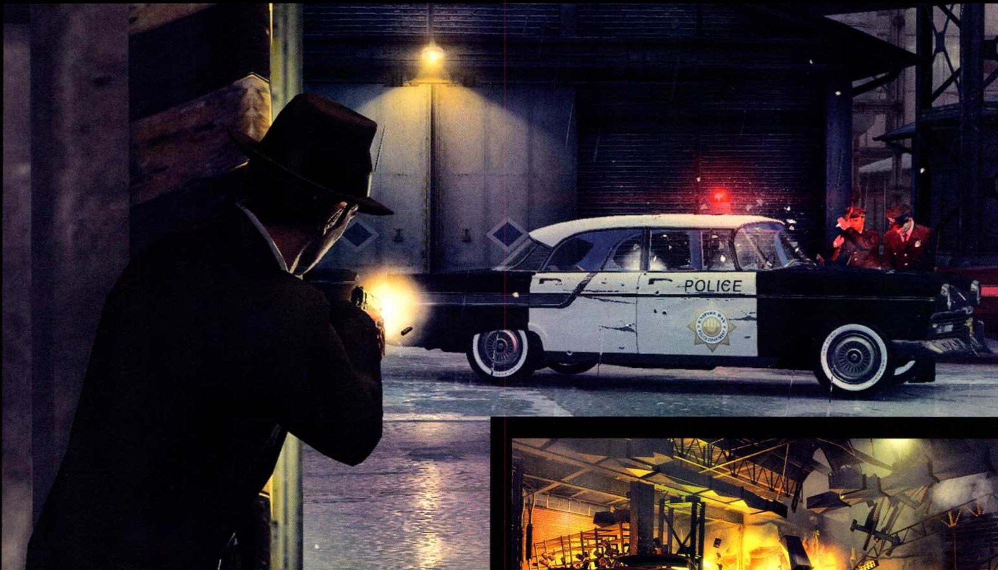
Joes Apartment ist die Basis im Spiel und dient u.a. zum Speichern oder um Aufträge am Telefon anzunehmen. Handys, wie Niko Bellic aus "GTA IV" eines besitzt, gab es in den 50er-Jahren noch nicht.



Die Wohnung ist ausbaubar von der Bruchbude zum Luxus-Apartment. Mit dem gesellschaftlichen Aufstieg gelangt Ihr auch an mehr Geld und nennt sogar einen topaktuellen Winz-Fernseher Euer Eigen.



Auf dem Höhepunkt der Gangster-Karriere gleicht Joes Apartment einer pinken Luxusbude mit Glastisch, hellen Möbeln und kitschigen Accessoires wie Plastikflamingos und chinesischen Schriftzeichen als Wandschmuck.



PC Bei Feuergefechten geht Vito hinter Wänden und Fassaden in Deckung. Die Levelumgebung ist zerstörbar, Kugeln durchlöchern z.B. Autoreifen und Karosserie.



PC Vito sprengt per Molotow-Cocktail und Gasflasche eine Garage. Die Wucht der Explosion reißt dank ausgefeilter Physik-Engine das Dach ein und haut Vito um.

feinen Autos reparieren und tunen wir. Beispielsweise sind schnelle Flitzer selten, eignen sich aber gut als Fluchtfahrzeuge – gebt Acht auf die wertvollen Stücke!

> Helft einer Hure – den Gefallen holt Ihr Euch später ab.

Bestimmende Schicksale

Am Missionsziel angekommen, werden wir von Steve abgepasst, der für den Wagenhändler Derek arbeitet und uns einen weiteren Nebenauftrag unterbreitet: einem Emporkömmling eine Abreibung verpassen, der sich im Autogeschäft verdingen will. Dumm nur für den Neuling, dass der Automarkt längst zwischen den dominierenden Familien aufgeteilt ist. Euer Auftrag lautet, eine Garage hochzujagen. "Mafia II" erzählt in einem Zeitraum von mehreren Jahren die Fehde zwischen drei Mafia-Familien in Amerika, für die Vito zusammen mit Freund Joe arbeitet. Für eine Fraktion entscheiden müsst Ihr Euch nicht, denn "Mafia II" baut anders als beispielsweise "GTA IV" auf eine geradlinige Story, die einem engen Pfad folgt. Daher stolpert Ihr zwangsläufig über die zahlreichen Sidequests, die jedoch nicht beliebig sind, sondern persönliche Schicksale von Nebenfiguren vorstellen. Stichwort Schicksal: Auch Held Vito schleppt eine dunkle Vergangenheit mit sich herum. Schon in der Jugend waren er und Joe dicke Freunde, haben krumme Dinger gedreht und von einem besseren Leben geträumt. Vito wird schließlich verhaftet und hat die Wahl zwischen Gefängnis und Kriegsdienst im Zweiten Weltkrieg. Er entscheidet sich für das Soldatenleben, kehrt im Februar 1945 nach Amerika zurück und beginnt ein Leben als Mafioso – steiler Aufstieg und schneller Fall inklusive. Entwickler 2K Czech hat offenkundig zahlreiche Gangsterfilme zur Recherche gesehen.

Als Vito die Garage in einem Industrieviertel erreicht, hat sich der Himmel dunkel gefärbt und prasselnder Regen setzt ein. Das Wetter ist nicht dynamisch, sondern wird für dramaturgische Zwecke eingesetzt. Wachen versperren den Zugang: Einer wird lautlos von hinten ausgeschaltet, der andere in einen Nahkampf verwickelt. Anstatt die Autos einzeln zu entwenden und zu verkaufen (was möglich ist), macht Vito kurzen Prozess und wirft einen Molotow-Cocktail auf die Luxusschlitten – und übersieht eine Gasflasche. Die Explosion wirft Joe zu Boden und alarmiert die Polizei. Wir schießen die Reifen der heranbrausenden Gesetzeshüter platt, knacken den einzig unversehrten Wagen in der Garage und flüchten. Am oberen Bildschirmrand erscheint ein Fahndungssymbol, die Gendarmerie kennt nun Nummernschild und Farbe des Fluchtwagens – in der Autolackiererei ändern wir dies und setzen den Fahndungslevel auf null. Damit ist die Nebenmission abgeschlossen, aber wollten wir ursprünglich nicht bloß beim Waffenhändler vorbeischauen? "Mafia II" strotzt nur so vor Nebenereignissen und... Moment, eine junge Frau hat anscheinend Probleme mit ihrem handgreiflichen Mann – wir klären das mal kurz. *pu*

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**2K Czech, Tschechien**
Hersteller	**Take 2**
Genre	**Action**
Termin	**1. Quartal 2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
- packend inszeniertes Geschehen mit glaubwürdigen Charakteren
- Stadtbild ändert sich im Wandel der Zeit
- zwei Stunden Filmsequenzen
- Nebenaufgaben bereichern Hauptstory

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- keine öffentlichen Transportmittel außer Taxi
- es bleibt abzuwarten, ob die riesige Stadt sinnvoll gefüllt ist und alle optionalen Aufträge derart stilvoll eingebunden sind

FAZIT » Die Stimmung macht's: stringent erzählte Mafia-Action mit Liebe zum Detail und dem Pathos von Gangster-Romantik.



PC Vito und sein Jugendfreund Joe vergnügen sich mit Freudenmädchen, denen Ihr später optional aus der Patsche helft.



PC In neuem Outfit erkennen Euch Polizisten nur aus nächster Nähe, das Fahndungslevel wird aufgehoben.



3D DOT GAME HEROES

So retro kann ein PlayStation-3-Spiel aussehen: Aus dem fernen Osten kommt ein Rollenspiel mit Pixelcharme und technischer Finesse!

Manchmal beschleicht einen Spielejournalisten das Gefühl, selbst die neuen Spiele schon einmal gesehen zu haben. Titel, die auf der Unreal Engine 3 basieren, sehen alle irgendwie gleich aus – wir schauen fotorealistischen Muskelmännern über die Schulter, nur um uns letzten Endes doch über grobe Texturen aus der Nähe und mitunter stotternde Bildraten zu beschweren. Früher, da gab es noch Pixel und 2D-Sprites – da war selbstverständlich alles besser! Wenn Euch der letzte Satz aus der Seele spricht, solltet Ihr auf jeden Fall weiterlesen.

"Ich hatte das Gefühl, dass zu viele Spiele den gleichen Look haben. Ich bin mir sicher, dass es Spieler gibt, die gerne einmal etwas anderes spielen würden." Mit diesen Worten präsentierte Produzent Masanori Takeuchi ("Enchanted Arms", "Demon's Souls") im Tokioter 8-Bit-Café die Offenbarung für modebewusste Retro-Anhänger: "3D Dot Game Heroes", ein Action-RPG mit einzigartiger Optik. Um diese besser zu verstehen, werfen wir einen Blick auf die Hintergrundgeschichte.

Es war einmal...

Im flachen 2D-Königreich Dotnia war einst alles in Butter. Der Friede wurde durch magische Orbs und weise alte Männer mit geheimnisvollen Kapuzen aufrechterhalten. Doch irgendwann stolperte ein Dämonen-König ins Land, riss die Edelsteine an sich und stürzte das Reich ins Chaos. Zum Glück gab es einen namenlosen Helden, der die Sache wieder in Ordnung brachte. Mit der Zeit jedoch verkam die Geschichte der heldenhaften Rettungsaktion zur Legende – immer weniger Touristen reisten nach Dotnia. Da zog der König die einzige logische Konsequenz und sprach: "Ab jetzt herrscht hier das 3D-Zeitalter!".

So bekam Dotnia eine zusätzliche Dimension. Und tatsächlich – die Spielwelt sieht aus wie ein 8-Bit-Rollenspiel mit dreidimensionalen Sprites; aus jedem 2D-Pixel wurde ein 3D-Block. Die unzähligen

> Namensfelder mit sieben Zeichen und Dungeons ohne Decke. Zu viel der Retro-Liebe?



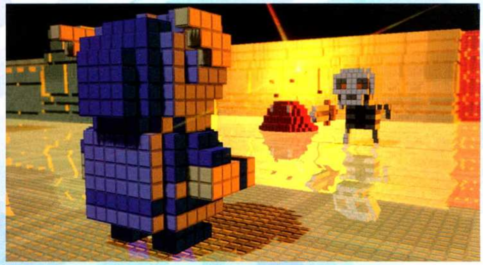
PS3 Der wackere Pixel-Prinz stiefelt über einen glitzernden Bach – im Hintergrund verschwimmt der Tempel dank Tiefenunschärfe.



PS3 So einiges in "3D Dot Game Heroes" deutet darauf hin, dass die Macher schon mal eine Runde "Legend of Zelda" gespielt haben; u.a. die Anzeigen von Lebensenergie, Textboxen oder Karte.



PS3 In der Thronhalle trefft Ihr den König samt zartrosa gewandeter Gemahlin. Doch anstatt eines Festmahls in gediegener Atmosphäre steht bald ein Ausflug...



PS3 ...in die finsteren Kerker des Königreichs an. Dort seht Ihr, wie retro das Spiel in mancher Hinsicht ist – hier gibt es noch Dungeons ohne Decke.



PS3 Auch die pixelige Küstenlinie, die unser blauer Abenteurer bewandert, könnte aus einer 8-Bit-Episode von "Zelda" stammen.

SPEKULATIONEN UM "SPELUNKER"



Eine wichtige Frage ist, ob die "3D Dot Game Heroes" auch den Westen erobern: Bislang fiel kein Wort über eine mögliche Lokalisierung, eine Veröffentlichung in Nordamerika ist aber im Bereich des Möglichen. Als Bonus-Charakter (Bild rechts) wurde vor Kurzem die Hauptfigur aus Broderbunds/Irems 80er-Klassiker "Spelunker" (u.a. erschienen auf C64, Atari 400 und NES) angekündigt. Dessen HD-Remake "Minna de Spelunker" (ebenfalls von Irem) schafft in Kürze den Sprung vom japanischen in den amerikanischen PlayStation Store. Ein weiterer Anlass zur Hoffnung ist der unerwartete Release des beinharten Rollenspiels "Demon's Souls" in den USA: Das RPG wird von Atlus in den Staaten vertrieben und erscheint sogar in einer feinen Limited Edition samt Soundtrack und Lösungsbuch.

Klötzchen erstrahlen in feinster HD-Pracht auf dem Bildschirm. So müsst Ihr nicht einmal auf neumodische Dinge wie Tiefenunschärfe, realistische Wasseroberflächen oder schicke Feuereffekte verzichten. Realisiert wird der Eye-Candy mit der aktuellen Middleware der japanischen Silicon Studios, die schon in die Entwicklung früherer PSP-Titel aus dem Hause From Software involviert waren.

Keine Experimente

Für das Solo-Abenteuer stehen ein Held, ein Prinz und ein wandernder Lehrling zur Wahl – jeweils in männlicher und weiblicher Form: Die Herren sind geborene Schwertkämpfer, während sich die Damen besser auf den Umgang mit den übernatürlichen Elementen verstehen. Auch Kampfsystem und Steuerung gerieten simpel: Jeweils ein Knopf für Schwertstreich, Verteidigung, Karte und Magie- bzw. Item-Einsatz – das war's auch schon.

Aber mit Eurer Klinge könnt Ihr nicht nur den "Zelda"-typischen Rundum-Rasenmäherschlag ausführen: Mittels Items und der Hilfe des örtlichen Schmieds rüstet Ihr Eure Waffe auf, die bei idealen Voraussetzungen in einer bildschirmgroßen Klinge gipfeln kann.

Ihr seht schon: Die "3D Dot Game Heroes" nehmen sich selbst nicht allzu ernst und verstehen sich als parodistische Hommage auf die klassischen Rollenspiele vergangener Pixel-Tage. Nicht nur, dass Ihr ganz banal mal wieder die Welt retten müsst: Ständig werdet Ihr mit Dialogboxen konfrontiert, bei denen Ihr – höchst interaktiv – zwischen "Ja" und "Nein" auswählt. Des Weiteren lähmt Euer klobiger Held Gegner kurzzeitig via Bumerang, sprengt mit Bomben versteckte Gänge frei oder wird von einer Schar Hühner angegriffen, solltet er eines von ihnen versehentlich geschlagen haben. Dazu gesellen sich blaue Schleimtropfen, die gerne Menschen wären, und weitere drollige Déjà-vus.

Allerdings muss die Frage gestattet sein, wie weit die Retro-Liebe gehen darf: Das Feld für die Namenseingabe fasst nur sieben Zeichen und die Dungeons haben – zumindest auf Screenshots – keine Decke. Doch solche Mankos macht die auf www.3d-heroes.net schon in Auszügen zu hörende Musik wieder wett: Die Mischung aus heroisch-pompösen Orchester-Klängen und 8-Bit-Gepiepse bahnt sich den Weg in den Gehörgang eines jeden Retro-Fans.

Laut Entwicklermund richtet sich der im November in Japan erscheinende Titel wegen des Grafik- und Sounddesigns an die Kinder der späten Achtziger und frühen Neunziger, die ihre sorglosen Tage an NES & Co. verschwendet haben. Die Kernspielzeit soll bei etwa 30 Stunden liegen; wollt Ihr das Spiel ganz auskosten und alle Charaktere, Items und Modi sehen, seid Ihr bis zu 60 Stunden beschäftigt. Ebenfalls retro: Download Content ist bislang nicht geplant – so etwas gab es anno dazumal schließlich nicht! *jk*

System	**PS3**
Entwickler	**From Software, Japan**
Hersteller	**Irem**
Genre	**Action-Rollenspiel**
Termin	**nicht bekannt**

DAS GEFÄLLT UNS:
- » einzigartiger audiovisueller Stil
- » extrem aufrüstbare Waffen
- » augenzwinkernde Anspielungen auf alte Genre-Vertreter

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- » teils übertriebene Retro-Liebe

FAZIT » Witzig, spritzig, pixelig: gelungene Hommage auf die goldenen 8-Bit-Tage in fantastischem technischen Gewand.



TONY HAWK: RIDE

Tony Hawk erfindet sich nicht neu – erhält aber einen exklusiven Controller. Wir drehen ausgiebige Runden auf dem Skateboard.



PS3 In den Speedrennen rast Ihr einen röhrenartigen Level hinab und führt an vorbestimmten Punkten Big Airs über oder durch (zerstörbare) Hindernisse aus.

Nach einem Kurzeinsatz auf der gamescom haben wir den hochwertigen, aber auch teuren Skateboard-Controller (rund 120 Euro mit Spiel) in unseren Redaktionsräumen einen Tag lang unter den Sneakern gespürt, die verschiedenen Spielmodi gesichtet und die Schwierigkeitsgrade respektive Steuerungsmethoden ausprobiert. Davon bietet "Tony Hawk: RIDE" drei: 'Casual', 'Confident' und 'Extreme'. Auf Ersterem rollt Ihr wie auf Schienen durch den Level und führt lediglich Tricks aus – das war schon im Probespiel auf der gamescom unspannend, da simpel. In 'Confident' lenkt Ihr durch Gewichtsverlagerung auf dem Board selbstständig, eine kleine Fahrhilfe schützt vor Stolperanfälligkeit und nimmt ungefähren Kurs auf Trickobjekte wie Rails oder Rampen. Bei der Extreme-Variante entfällt die Steuerungshilfe völlig, was sich jedoch im Fahrgefühl kaum bemerkbar macht, wenn Ihr erst einmal an das Steuern auf dem Board-Controller gewöhnt seid. Die Einarbeitungszeit ist lang und von vielen (virtuellen) Stürzen geprägt, befriedigt nach schweißtreibenden Stunden aber mit dem Gefühl, etwas Neues gelernt zu haben.

> "Ride" wendet sich vom 'Open World'-Konzept ab.

Wir bauen uns flugs einen Skater im Editor und starten unsere 'Karriere'. Ein Storyrahmen entfällt, Ihr reist zusammenhanglos um den Globus und schreddert an verschiedenen Spots von Kalifornien über Spanien bis hin zu Deutschland. Meistert in jedem Land Aufgaben in vier Kategorien: Gewinnt einen Speedrun, indem Ihr von Punkt A nach B braust, beeindruckt mit einem bestimmten Einzeltrick und gewinnt die 'Challenge' mit 15 Trickzielen am Stück. All diese Herausforderungen basieren auf dem Streetskating, im Gegensatz zum Skaten in der Halfpipe (oder dem Pool), der vierten Aufgabenkategorie. Größter Unterschied: Ihr steht nicht senkrecht mit dem Board zum Fernseher wie in den übrigen Modi, sondern parallel und fokussiert Euch auf Tricks wie fette Airs sowie Handstands und Stalls an der Rampenkante. Nach und nach füllt Ihr mit gelungenen Trickeinlagen einen 'Style'-Balken, der Euch bei automatischer Aktivierung mehr Punkte beschert – untermalt von einem visuellen Nachzieheffekt und einer Zeitlupe. Doch nicht nur die grundsätzlich andere Steuerungsmethode ist ungewohnt: "Tony Hawk: RIDE" wendet sich zudem vom Open World Konzept ab, das noch in "skate 2" eine riesige Metropole bereitstellte. Die Levels in "RIDE" sind überschaubar bis klein, optisch gibt sich das Skatespiel nüchtern, läuft dagegen ausgesprochen fließend. Die Frage nach dem Erfolg von "RIDE" ist klar: Sind die Spieler bereit, für einen (Skate-)Controller derart tief in die Tasche zu greifen, der bislang nur zu einem Titel kompatibel ist? *pu*

NICHTS FÜR UNGELENKE – SO WIRD GESPIELT

Gelenkt wird auf dem robust verarbeiteten, aber überraschend leichten Skateboard-Controller durch Gewichtsverlagerung. Die Einarbeitung ist mühsam, denn insbesondere in Kurven reagiert der Sichtwinkel des Skaters träge. Die Folge: Ihr übersteuert ständig und rollt einen Kreis, anstatt eine leichte Kurve zu fahren. Sprünge führt Ihr aus, indem Ihr das Board vorne (bzw. hinten für Nollies) anhebt. Flip-Tricks gelingen durch anschließendes ruckartiges Ziehen nach links oder rechts bzw. leichter Gewichtsverlagerung. Es ist schwierig, gezielt bestimmte Tricks wie einen 360 Flip auszuführen; irgendein Flip klappt dagegen meist. Vier Sensoren an jeder Boardseite erkennen Grabs: Geht in die Knie und haltet im Sprung Eure Hand in die Nähe des entsprechenden Sensors (siehe Bild). Leicht kurios: Eine 180-Drehung im Spiel gelingt, wenn Ihr den Skateboard-Controller ebenfalls um 180 Grad dreht – viel Raum im Wohnzimmer und allgemein gutes Körpergefühl ist erwünscht.



System	PS3 / 360 / Wii
Entwickler	Robomedia, USA
Hersteller	Activision
Genre	Sport
Termin	November

DAS GEFÄLLT UNS
- verschiedene Schwierigkeitsgrade, die das Lenken des Boards und damit nachhaltig das Spielerleben verändern
- visuelle Effekte und coole Kamerawinkel bei speziellen Manövern
- Grafik nicht opulent, dafür stets ruckelfrei

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- trotz Tutorial sehr lange Eingewöhnungszeit
- detailarme und kleine Locations
- teils ungenaue Trickabfrage (z.B. Ollie vs. Manual)
- Boards zwischen den Konsolen-Versionen nicht kompatibel

FAZIT » Ein völlig anderes Spielgefühl – körperlich anstrengend, eine gute Balance abverlangend und Frustresistenz gegenüber zahlreichen Stürzen einfordernd. Genau wie das 'echte' Skateboarding!







SEGA JOYPOLIS TOKIO

Arcade-Automaten, Achterbahnen, Adrenalin – wir haben uns in Segas virtuellem Vergnügungspark ausgetobt!

In Japan gibt es viele Spielhallen. Natürlich gibt es dort auch Vergnügungsparks. Und Japan wäre nicht Japan, wenn es keine Kombination aus beidem geben würde: Niemand geringerer als Arcade-Veteran Sega hat mit Joypolis eine solche Marke aufgebaut.

Auf der künstlich aufgeschütteten Insel Odaiba vor Tokio ist Segas Joypolis eine der Hauptattraktionen. Die haben wir für Euch besucht: Auf drei Etagen wird hier der Unterhaltung gefrönt – und das nicht nur digital. Natürlich stehen Arcade-Automaten wie "Puyo Puyo Pop" in Joypolis; weitaus spannender – weil nur hier zu finden – sind aber spektakuläre und aufwändige Gehäuse (z.B. "Hummer") sowie die Video-Rides, virtuelle Achterbahnen. Das Publikum in Joypolis unterscheidet sich kaum von dem anderer Vergnügungsparks: Ihr seht Familien mit Kindern und viele Pärchen – zahlreiche Attraktionen sind mit zwei Sitzen pro Kabine auf Paare zugeschnitten. Pro-Gamer bekommt Ihr nicht zu Gesicht – in Joypolis steht der Spaß im Vordergrund, nicht der Wettkampf.

Wer will noch mal?

Die neueste Attraktion in Odaiba trägt den Namen "Storm G", eine Art futuristisches Bobrennen mit "F-Zero"-Anleihen. Zu zweit steuert Ihr einen Schlitten durch Kurse voller Steilkurven und Sprungschanzen. Das Besondere daran: An einigen Stellen vollführt das gesamte Gehäuse eine 360°-Drehung. Aus diesem Grund sitzt Ihr bombenfest angeschnallt im Rennsessel. Weitaus weniger aufregend als vermutet ist die Raserei "Initial D Arcade Stage 4": Zwar hockt Ihr beim Spielen in echten Autos, die per Hydraulik herumgewuchtet werden, doch der Spaß hält sich in Grenzen.

Eher an richtige Achterbahnen angelehnt sind "Wild River", "Wild Jungle Bros." und "Wild Wing": Bei diesen recht ähnlichen Attraktionen nehmt Ihr auf einer Hydraulik-Plattform Platz, die Euch das Gefühl gibt, auf einer wilden Boots-, Jeep- oder Flug-Tour zu sein – und das ziemlich eindrucksvoll. Die ablaufenden Renderfilme sind zwar nicht auf Square-Enix-Niveau, die Größe der 180°-Leinwand und Gimmicks wie echte Wasserspritzer lassen Euch das aber schnell vergessen.

Gemächlicher geht es in der "Dark Chapel" zu: Wir nehmen in einer kleinen Kirche Platz und erleben mit 3D-Brille einen mehr oder weniger gruseligen Render-Kurzfilm über eine verwunschene Kapelle; Wind-, Hitze- und Wackel-Effekte inklusive. Ebenfalls gruseln könnt Ihr Euch im "Room of Living Dolls" – Freunde japanischer Horrorstreifen und natürlich alle "Project Zero"-Jünger kommen auf ihre Kosten. Die "Wii Sports"-Gestählten unter Euch versuchen sich derweil an "Burnout Running": Sprintet auf einem Laufband, um Euren Olympioniken über die Bahn zu hetzen – danach fahrt Ihr gemütlich per Rolltreppe in die nächste Joypolis-Etage. Ein Dauerbrenner in Japans Arcades sind

Joypolis weltweit

Segas erstes Joypolis öffnete 1994 in Yokohama seine Pforten. Zwar entstanden in den kommenden Jahren Filialen in ganz Japan, heute sind jedoch nur noch drei Parks in Betrieb. Das Joypolis in Shinjuku schloss 2005 nach einem Unfall mit tödlichem Ausgang seine Pforten.

Auch in anderen Teilen der Welt eröffnete Sega virtuelle Vergnügungsparks. Die Londoner Niederlassung 'Sega World' ist älteren Lesern ein Begriff: Am Piccadilly Circus beheimatet, waren riesige Spielhalle und Digital Rides unter einem Dach in Europa einzigartig – von 1996 bis 1999. Dann zog sich Sega aufgrund des anhaltenden Verlustgeschäftes zurück – seitdem hört die Spielhalle auf den Namen Funland. Ein ähnliches Schicksal traf die Sega Worlds in Sydney und Shanghai – Erstere wurde im Jahr 2000 geschlossen, Letztere um 2007.

Unter dem Namen 'Game Works' hat Sega das von Nolan Bushnell entworfene Konzept der "Chuck E. Cheese"-Kette aufgegriffen: eine Spielhalle kombiniert mit einem Restaurant als perfekter Ort für einen Familienausflug. Als Joint-Venture zwischen Sega, Universal Studios und Dreamworks 1997 gestartet, existieren nun 15 Game-Works-Filialen in Amerika unter Segas Leitung. Das neueste Projekt startet in Dubai: Dort entsteht derzeit die 'Sega Republic' – auf 76.000 Quadratmetern soll hier der größte Sega-Vergnügungspark locken.





So sieht das ehemalige Sega World in London heute aus: Im Funland wird gebowlt, gefeiert und gezockt – neue Arcadeperlen findet Ihr aber selten.



3



4

1 » Drei Etagen voller digitalem Zeitvertreib: Von der überdachten Rolltreppe aus überblickt Ihr das Joypolis in seiner ganzen Pracht.
2 » Besondere Spiele verlangen nach einem Aufmacher: das Nobel-Kabinett von "The House of the Dead 4".
3 » Das Rennspiel "Hummer" ist eine der unspektakulären Hauptattraktionen.
4 » Hier verbrennt Ihr die angefutterten Kalorien von der Crêpes-Bude: "Burnout Running".
5 » Kopfüber durch den Eiskanal: "Storm G" ist nichts für zartbesaitete Parkbesucher.
6 » Unser Japan-Korrespondent Jan freut sich: Für den beweglichen Riesenjoystick fallen glücklicherweise keine Gebühren an.
7 » Skaterkönig gesucht: Im "Halfpipe Canyon" lasst Ihr Euch zu zweit aufs Board schnallen und herumwirbeln.
8 » Nur eine Münze noch: UFO-Catcher sehen lustig aus, können Euch aber zur Weißglut treiben.
9 » So sieht Eure Eintrittskarte in Segas Wunderland aus – darauf parkt Ihr dann die Joypolis-'Units'.



5

Lightgun-Shooter: Im Joypolis warten besonders hübsche Versionen von "The House of the Dead 4" und "Let's go Jungle!" – auch hier steht Ihr auf einer Hydraulik-Plattform, welche die schnellen Kamera-Bewegungen intensiviert.

Joypolis Unplugged

Zwar ist digitale Unterhaltung das Aushängeschild des Joypolis, es geht aber auch ohne Bildschirm: "Spin Bullet" und "Halfpipe Canyon" sind typische Jahrmarkts-Attraktionen, bei denen Euer Magen auf die Probe gestellt wird. Bei Ersterer brettert Ihr über kurvenreiche Gleise, während Eure Kabine um die eigene Achse rotiert, im "Halfpipe Canyon" tretet Ihr in die Fußstapfen von Tony Hawk: Zu zweit werdet Ihr auf ein Board geschnallt und durch eine Halfpipe gejagt – auch hier sind Überschläge inklusive. Schließlich lasst Ihr den Aufenthalt beim virtuellen Aquarium "Aquarena" ausklingen, wo Ihr nach "Seaman"-Vorbild mit digitalen Fischen interagiert. Alternativ verballert Ihr noch schnell ein paar Magazine in "Rambo" oder "Time Crisis"; daneben locken unzählige UFO-Catcher mit plüschigen Preisen. Der Weg zum Ausgang führt selbstverständlich durch den Sega-Shop: Hier deckt Ihr Euch mit Kuscheltieren, Keksen und sonstigem Sega-gebrandetem Merchandise ein.

Leider sind normale Automaten wie "Rambo", "Afterburner Climax" oder die UFO-Catcher nicht im Preis inbegriffen, auch Tagespass-Besitzer (siehe Kasten unten) müssen diese mit Münzen füttern. Dennoch ist das Joypolis während Eures Tokio-Trips einen Besuch wert – schon alleine wegen der wuchtigen "Storm G"-Automaten. Zwar halten nicht alle Attraktionen deren hohes Spaß-Niveau, doch das Paket stimmt. Von einem Besuch an Wochenenden oder Feiertagen raten wir ab: Wartezeiten von bis zu 75 Minuten für ein Fahrgeschäft mit 5 Minuten Laufzeit sind dann keine Seltenheit, 40 Minuten die Regel. *jk*



6

ANREISE • PREISE • BEZAHLSYSTEM

Am bequemsten kommt Ihr mit der Yurikamome-Linie zum Joypolis: Steigt an der Haltestelle 'Odaiba Kaihin Koen' aus und Ihr erblickt beim Verlassen des Bahnhofs das Joypolis-Logo. Dann habt Ihr die Wahl zwischen verschiedenen Tickets: Der Tagespass kostet 3.500 Yen (ca. 26 Euro) und gewährt freien Zugang zu allen Hauptattraktionen. Nach 17 Uhr gibt es den 'Night Passport' für 2.500 Yen (ca. 19 Euro); Er gilt wie der Tagespass bis 23 Uhr. Freunde selektiver Unterhaltung bezahlen nur 500 Yen Eintritt, werden aber bei jeder Fahrt zur Kasse gebeten; die Preise reichen von 300 Yen für die "Aquarena" bis zu 600 Yen für "Storm G". Als Zahlungsmittel fungieren die 'Joypolis Cards' (Bild): An Verkaufsautomaten ladet Ihr Geld in Form von 'Units', die später an den Attraktionen abgebucht werden – Tagespass-Besitzer machen sich darum natürlich keine Gedanken. Zusätzlich sammelt Ihr bei jedem Aufladen Bonuspunkte, die Ihr in Prämien umtauschen könnt. Doch Vorsicht: Die Punkte gelten nur ein Jahr, 'Units' verfallen bereits nach sechs Monaten.



9



7



8

Wer hat's erfunden?



Bild: FAKT Software GmbH; Crazy Machines

Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal drehen wir den Spieß um und suchen...

Das erste geschnittene Spiel

Wenn aus Nazis Wölfe werden und Menschen grün statt rot bluten, ist eines klar: In Deutschland veröffentlichte Spiele erfahren häufig eine Sonderbehandlung. Aktuell ist uns das beim Test zum Ego-Shooter "Wolfenstein" für PS3 und Xbox 360 aufgefallen. Deshalb haben wir uns gefragt, welches Spiel eigentlich als Erstes Opfer deutscher Gepflogenheiten wurde, um hierzulande überhaupt erscheinen zu dürfen.

Dabei muss zunächst unterschieden werden zwischen Indizierung, Namensänderungen und inhaltlichen Schnitten. Als Randbemerkung sei erwähnt: 1982 erscheint das erste Spiel, das von der Bundesprüfstelle als jugendgefährdend eingestuft wird und im Dezember 1984 auf der Indexliste landet – die Rede ist vom Multiplattform-Titel "River Raid".

Nur wenige Monate später gebührt die zweifelhafte Ehre, der erste geschnittene beziehungsweise angepasste Titel zu sein, Capcoms Balleraction "Commando". Aus der Vogelperspektive mähen Spielhallenbesucher ab 1985 Pixelsoldaten im Dutzend nieder. Grund genug, der deutschen Version nicht nur den neuen Namen "Space Invasion" zu verpassen, sondern auch im selben Atemzug aus Menschen Alien-Roboter zu machen – selbst die Grafiken der Werbeanzeige werden angepasst, um eine Indizierung zu vermeiden. Das Spiel wird dadurch zwar nicht schlechter, ironischerweise landet der Titel 1988 trotz der Änderungen auf dem Index. Mittlerweile ist er von dort aber wieder verschwunden und ungeschnitten auf der "Capcom Classics Collection Reloaded" für PSP erhältlich.

Ein ähnliches Schicksal erfährt Konamis "Contra"-Reihe 1990: Für die NES-Version ersetzt der Hersteller menschliche Soldaten durch Roboter und macht aus dem Namen "Contra", der eine gewisse Antihaltung verkörpert, den positiv besetzten Titel "Probotector": ein Wortspiel aus den Begriffen "Roboter" und "Protector", also Beschützer. Dieses Prozedere führt Konami auf dem Super Nintendo fort, wo auch die berüchtigtste aller Prügel-Serien aufgrund der strengen Vorschriften von Big N entschärft wird: Die "Mortal Kombat"-Kämpfer bluten nicht, sie schwitzen weiß. Einen Cheat zur Blutdarstellung wie bei den Sega-Pendants gibt es nicht.

Bis heute treibt die Selbstzensur der Hersteller sonderbare Blüten, um einer geschäftsschädigenden Indizierung zu entgehen. Vor allem Ragdoll-Effekte, durch die Leichen herumpurzeln, abtrennbare Gliedmaßen und Blut sorgen hierzulande für absurde Maßnahmen: So werden die kleinen Pixelmännchen in frühen "Command & Conquer"-Episoden zu blechern scheppernden Cyborgs und der Zombie-Horror "Resident Evil 3: Nemesis" ersetzt rotes Blut durch grauen Rauch; getötete Gegner blinken gar, ehe sie ganz verschwinden. Bis heute unklar ist, was sich Sony bei der Agenten-Action "Syphon Filter" gedacht hat: Gegner bluten zwar in Deutschland grün, der Taser erlaubt aber noch immer, Gegner solange unter Strom zu setzen, bis sie schreiend in Flammen aufgehen.

Auch in jüngerer Vergangenheit fühlt sich manch volljähriger Deutsche veräppelt, wenn er aufgrund von Schnitten weder "skate." noch "Call of Duty 4" gegen internationale Kontrahenten spielen darf. Ebenfalls ärgerlich: Feinde im Finster-Shooter "F.E.A.R." bluten nicht und verschwinden, wenn sie eigentlich durch einen Schrotflinten-Treffer explodieren sollten – hier erschwert die fehlende Trefferrückmeldung das Spiel. *mh*

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Scharfschützengewehr oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

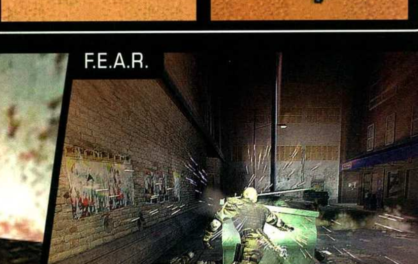
Commando vs. Space Invasion

Mensch oder Maschine?

Erscheinungsjahr: **1985**

Hersteller: **Capcom**

System: **Arcade**



Resident Evil 3: Nemesis



Half-Life



F.E.A.R.



SPIELE-TEST

M!

Entwickler	**M!-Team, Deutschland**
Hersteller	**Cybermedia Verlag GmbH**
Termin	**letzter Freitag im Monat**
Preis	**4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS **99**

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	1 von 10

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.

Wertung	Bedeutung
100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90-99	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80-89	Sehr gute Spiele
70-79	Gute Spiele
60-69	Gut, aber mit Mängeln
50-59	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40-49	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30-39	Mängel überwiegen
20-29	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
0-19	Katastrophale Spiele

M! HIT

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.



"SUPER"

Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Uncharted 2 (PS3), Gran Turismo (PSP)
Hört zurzeit: The Beatles Remasters



"SUPER"

Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: Trials HD (360), PES 2010 (PS3), Scribblenauts (DS)
Hört zurzeit: Slaves on Dope: Inches...



"GUT"

Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Miner Dig Deep (360)
Sieht zurzeit: Castle - Season 1 (DVD)
Liest zurzeit: Dan Brown - The Lost Symbol



"GEHT SO"

Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Metroid Fusion (GBA)
Sieht zurzeit: Coraline
Hört zurzeit: Coraline Soundtrack



"LAHM"

Philip Ulc

Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
Spielt zurzeit: FIFA 10 (360); PES 10 (PS3)
Hört zurzeit: Kings of Leon - Only by the Night; La Roux - dto.



"MÜLL"

Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Mario & Luigi: Abenteuer Bowser (DS)
Hört zurzeit: Serj Tankian - Elect the Dead



"MÜLL"

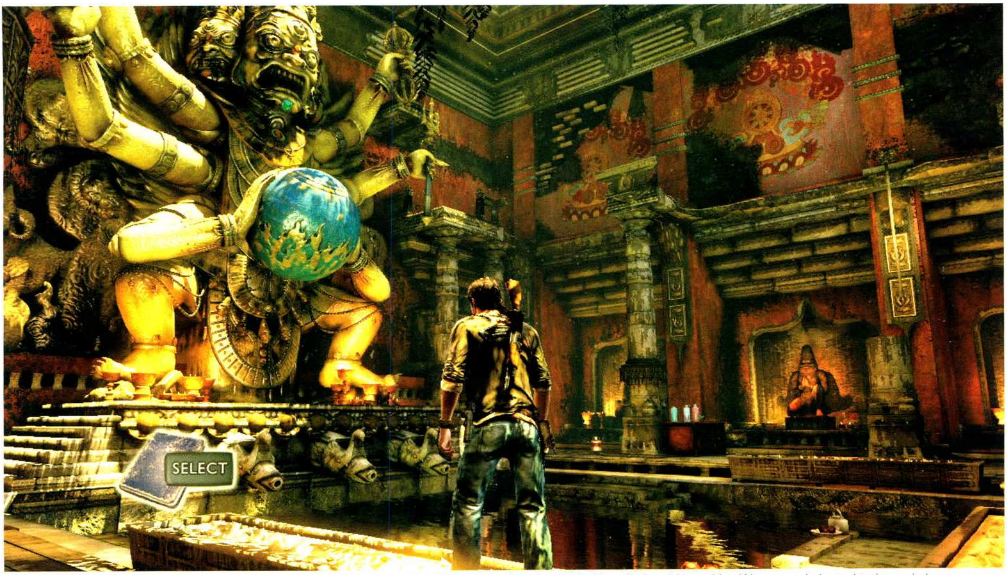
Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: IL2 Sturmovik: Birds of Prey (PS3), MySims Agents (Wii)
Hört zurzeit: Toy Dolls - Idle Gossip

Uncharted 2: Among Thieves

PS3 Action-Adventure 16

M! HIT



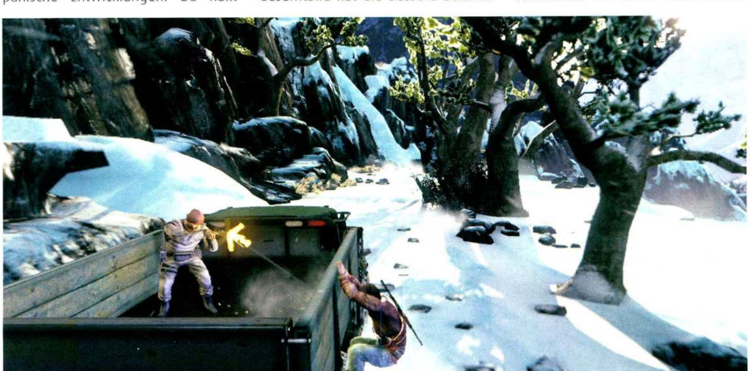
PS3 Ein atemberaubender Anblick: Held Nathan Drake staunt über die Detailfülle seiner virtuellen Welt. Tipp: Springt hier mal ins Wasser und plantscht ein wenig herum...

Zwei Jahre sind seit Naughty Dogs PS3-Premiere "Uncharted: Drakes Schicksal" vergangen. Diese Zeitspanne reichte den Erfindern von "Crash Bandicoot" und "Jak and Daxter", die Kanten ihrer neuen Franchise abzuschleifen und ein Action-Adventure abzuliefern, das mit jeder Highres-Texturpore das Motto 'Liebevoll gemacht und auf Hollywood-Kino getrimmt' verströmt. Dabei erinnert "Uncharted 2" zu jeder Zeit an hochklassige japanische Entwicklungen: Da hakt nichts, die Steuerung gerät nach den ersten Kapiteln zur Nebensache und kleine, aber feine Details wie das automatische Schwenken der Kamera auf wichtige Stellen zeugen von Designkompetenz. Kurzum: Das Spiel flutscht, die 26 Kapitel bieten rund 14 Stunden interaktiven Hochgenuss.

Forschen statt Ballern

Großen Anteil an dem stimmigeren Gesamtbild hat die bessere Balance der Spielelemente: Wurde in Teil 1 gerade zum Ende hin größtenteils nur geballert, herrscht bei "Uncharted 2" Ausgewogenheit zwischen Erkunden/Rätseln und wilden Schießereien. Die Kletterpartien liegen in puncto Komplexität auf Augenhöhe mit "Tomb Raider: Underworld"; die Shootouts sind dank cleverer Gegner nach wie vor eine Klasse für sich.

Dass sich diese beiden Elemente so gut entfalten können, ist den abwechslungsreichen Schauplätzen zu verdanken. Die Suche nach einem



PS3 Bei einer halsbrecherischen Verfolgungsjagd auf dem Dach der Welt hüpft Ihr von einem Laster zum nächsten. Natürlich werdet Ihr von allen Seiten aufs Korn genommen: Verlasst Euer Gefährt rechtzeitig, bevor es explodiert!

BONUS-EXPERTEN

Bereits im Vorgänger wurden fleißige Schatzsammler mit vielen Goodies belohnt. "Uncharted 2" ersetzt das Punktesystem durch harte Währung: Aufgestöberte Artefakte und Erfolge im Spiel bringen Geld, mit dem Ihr aufwändig produzierte und lehrreiche Videos zur Produktion des Spiels kauft (u.a. Rundgang durch das Entwicklerstudio sowie technische Details zur Programmierung des Cell-Prozessors der PS3; insgesamt ca. 50 Minuten), Alternativ-Charaktere und -Kostüme ersteht und hilfreiche Cheats wie 'Unendlich Munition' und 'Ein-Schuss-Eliminierungen' aktiviert. Keine Angst: Wenn Ihr beim ersten Durchspielen einigermaßen die Augen offen haltet, steht Euch am Ende bereits ein dicker Batzen Kohle zur Verfügung.





PS3 Christophe Balestra, Ko-Präsident von Naughty Dog, plaudert über die Entstehung des Spiels.



PS3 Euer Alter Ego hat dazugelernt: Lauert an einem Mauer- oder Felsvorsprung und zieht ahnungslose Bösewichte in die Tiefe.

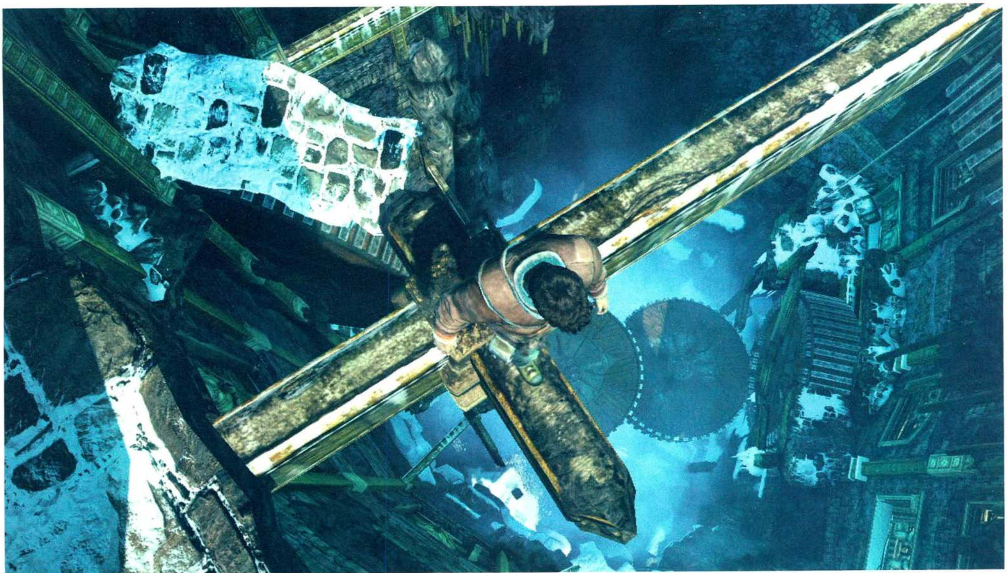


PS3 Victor Sullivan, Nathans Kumpel aus dem ersten Teil, hilft auch in "Uncharted 2" aus: Wie alle Eure Begleiter agiert er selbstständig und meist intelligent.

Riesenjuwel führt Euch u.a. durch den Dschungel Borneos, in ein Museum in Istanbul, die Unterwelt des Himalaya, eine vom Bürgerkrieg geschundene Stadt und ein buddhistisches Kloster. Dort habt Ihr jede Menge Gelegenheit, Mauern und Gebäude zu erklettern, wagemutige Sprünge über Abgründe zu meistern und gigantische mechanische Gerätschaften aus grauer Vorzeit zu bedienen. Viele Bereiche erscheinen auf den ersten Blick zerklüftet und frei begehbar. Natürliche Barrieren geleiten Euch jedoch linear, aber immerhin elegant hindurch. Hinzu kommt, dass sich die Kletterrouten dem geübten Auge leicht erschließen. Wer dennoch in der Sackgasse steckt, kann auf die spielinterne (abschaltbare) Hilfefunktion bauen, welche sich nach einiger Zeit automatisch per Bildschirmanzeige meldet. Wie in Teil 1 trägt Nathan Drake ein Notizbuch mit sich herum, das per Select-Taste seine Geheimnisse preisgibt und die eingestreuten Rätsel erneut zum Kinderspiel macht. Ein paar richtige Kopfnüsse hätten hier nicht geschadet und das Spiel um eine weitere Facette bereichert.

Apropos Bereicherung: Euer Alter Ego hat seit seinem Debüt fleißig an seinem Bewegungsrepertoire gefeilt. Nathan schubst oder zieht seine Feinde in Abgründe, im Nahkampf nutzt er Fäuste, Füße und Kopf – dank automatischer Zeitlupe kontert er sogar und führt Combos aus. Nathan darf nun nicht mehr nur bestimmte, sondern alle Objekte als Deckung verwenden, die seinen Körper verbergen: Tische, Kisten, Sitzbänke, Waschmaschinen, Mäuerchen, Felsvorsprünge, Holzbalken – die Liste an Gegenständen ist lang. Und nicht alle sind wirklich als dauerhafte Zuflucht geeignet: Holz splittert bei Beschuss, Mauern bersten beim Aufschlag von Panzerprojektilen. Fleißiges Wechseln des Standortes lautet daher die Devise; dies gelingt dank des verbesserten Ein-Knopf-Systems in der Regel problemlos. Via Kreistaste geht, hechtet oder rutscht Nathan je nach Situation intelligent in Deckung. Dadurch lassen sich Stealth Kills wunderbar vorbereiten, überhaupt verschafft Euch lautloses Vorgehen in einigen Situationen einen entscheidenden Vorteil – wer von hinten überrumpelt wird, ruft eben keine Verstärkung mehr. Von Schleichexzessen wie in "Splinter Cell" oder "Metal Gear Solid" bleiben "Uncharted 2"-Spieler jedoch verschont.

In anderen Bereichen braucht Nathan dagegen immer noch Nachhilfe: Mehr als eine Pistole, ein Gewehr und einige Granaten kann er nicht tragen; Munition müsst Ihr je-



PS3 Eines der vielen Highlights im Spiel: Erforscht eine gigantische Höhle mit extremen Höhenunterschieden. Zum Glück ist Nathan Drake ein trittsicherer Geselle.

des Mal umständlich per Knopfdruck aufnehmen. Immerhin seid Ihr beim Schießen vollkommen flexibel: Zielt per Fadenkreuz in aller Ruhe, feuert spontan aus der Hüfte und bewegt Euch mit gezogener Knarre frei umher – das kann "Resident Evil" heute noch nicht. Da sind wir schon beim Stichwort: Erinnert Ihr Euch noch an die deplatzierten Zombies aus der ersten "Uncharted"-Episode?

Humor ist...

...wenn man über sich selbst lacht. Und Entwickler Naughty Dog beweist selbigen. Als Nathan ein Gebäude betritt und der Strom ausfällt, sagt er nur trocken: "Ich schwör's, wenn da ein Zombie um die Ecke ist!" Ein erfrischender Weg, mit Kritik umzugehen. Die Story verläuft diesmal ohne aufgesetzt wirkende Wendung – und gewinnt trotzdem keinen Oscar: Immerhin hält sie bei Laune und verknüpft die Schauplätze einigermaßen logisch.

Aber ein ausgefeiltes dramaturgisches Werk wie etwa "BioShock" oder "Metal Gear Solid 4" will "Uncharted 2" auch nicht sein. Wie eingangs erwähnt, orientiert sich das Spiel am Hollywood-Kracher – und das macht es so gut wie wenige Games zuvor. Eine Verfolgungsjagd per Lkw, das Stürmen eines rollenden Zuges, der verzweifelte Kampf gegen einen Panzer, das Duell mit einem Kampfhubschrauber, gnadenlose Häuserkämpfe, eine dicke Portion Abenteuergeist und lockere Sprüche – das ist der Stoff aus dem Blockbuster-Drehbücher gemacht sind! Die umwerfende Grafik und der prachtvolle Surround-Sound sind Referenzklasse, daran müssen sich "Assassin's Creed 2" & Co. erst einmal messen.

Durchgespielt – was nun?

Die Mehrspieler-Modi bieten neben Standard-Kost wie (Team-)Deathmatch und einer abgewandelten 'Capture the Flag-Variante' einen launigen Koop-Modus für drei Spieler. Ausführlicher Nachtest folgt. *os*



"SUPER"

Oliver Schultes

Einen Preis für Originalität gewinnt auch das zweite "Uncharted" nicht: "Among Thieves" ist 'nur' ein rundum verbesserter Nachfolger – der dank hollywoodreifer Inszenierung, tadelloser Spielbarkeit und des Sinns für Details einschlägt wie eine Bruckheimer-Bombe. Die atemberaubende Grafik bleibt nun von Rucklern und Tearing verschont, die Charaktere wirken nur noch selten plastikmäßig und die kompetente Lokalisation mit guten deutschen Stimmen sowie alternativen Sprachen hat weiterhin Vorbildcharakter. Dass "Uncharted 2" in Sachen Spieldauer, Abwechslung und Wiederspielwert (Stichworte: Multiplayer-Modus und ergatterbare Boni) eine ordentliche Schippe drauflegt, finde ich klasse – hier ließ Teil 1 doch Wünsche offen. Was ich mir für Episode 3 wünsche? Den Ausbau der Eskort-Missionen, einen vollwertigen Koop-Modus und endlich das automatische Aufsammeln von Munition.

Entwickler **Naughty Dog, USA**
Hersteller **Sony**
Termin **16. Oktober**
Preis **70 Euro**

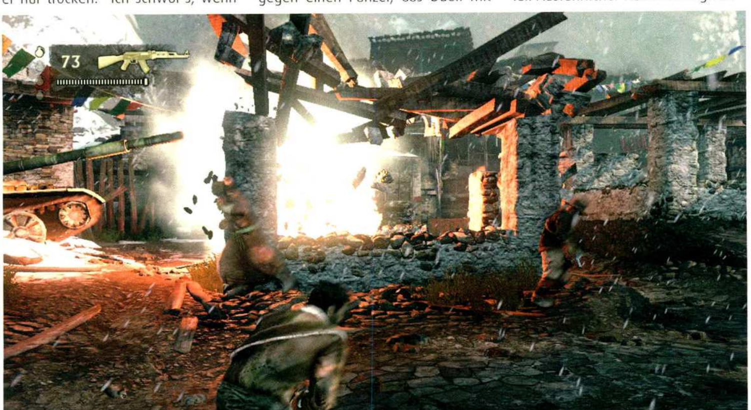
Unterstützt » **bis 10 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 26 Kapitel im Solo-Modus
- 3 Mehrspieler-Modi, inklusive Koop
- ca. 14 Stunden Spieldauer und damit ein Drittel länger als Teil 1
- auch als limitierte Steelbox erhältlich

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	**90**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	10 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » **Hollywood-Action zum Selberspielen: in allen Belangen professioneller Nachfolger mit perfekter Erforschen-/Ballern-Balance.**



PS3 Wenn ein Panzer ganze Straßenzüge in Schutt und Asche legt, freut sich das Action-Herz – und die Surround-Anlage. "Uncharted 2" bietet eine hervorragende Soundqualität mit viel Dynamik und Räumlichkeit.

Ninja Gaiden Sigma 2

PS3 Action 18

M! HIT



PS3 Angriff ist die beste Verteidigung: So manchen Dämonen-Ninja solltet Ihr besser überrumpeln, bevor er mit seinen magischen Tricks verblüffen kann.

Kaum hat Ninja-Meister Ryu Hayabusa seinen Vater Joe aus den Klauen der Vampire befreit, droht schon wieder neues Unheil: Der teuflische Schwarzspinnen-Klan überfällt Tokio und erweckt eine Wolkenkratzer-hohe Buddhastatue zum Leben – etwa ein Ablenkungsmanöver, um unbemerkt die Agentin Sonja zu entführen? Bestimmt steckt mehr dahinter: Ryu macht sich auf den Weg durch Metropolen, historische Festungen und Tempel, um dem Treiben Einhalt zu gebieten. Dabei stellt sich Euch nicht nur ein Heer akrobatischer Ninjas in den Weg, sondern auch allerlei Ungeheuer und Dämonen.

Gadgets des Todes

In den 17 Abschnitten lauft Ihr an Wänden entlang und erklimmt mit dem Walljump Dächer: Neben dem traditionellen Drachenschwert sammelt Ryu eine Palette neuer Ninja-Waffen, die sich im Laden zu wuchtigeren Varianten schmieden lassen: So wirbelt Ihr den Feinden auch Lanze und Faustklingen um die Ohren. Wer die beiden Angriffstasten und Sprung geschickt kombiniert, triumphiert mit unzähligen Wirbelcombos, Konterangriffen, Schattensprüngen und den rabiaten Todesschlägen – abseits der Pfade entdeckt Ihr Schriftrollen, die Euch immer mehr Talente verleihen. Zusätzlich sammelt Ryu Wurfgeschosse und Fernwaffen, mit denen sich antürmende Ninjas aufhalten lassen. Höhepunkt der Schlachten ist der Einsatz der Ninpo-Schriftrollen, die Zauber wie mächtige Feuerwellen beschwören.

Aber auch der Schwarzspinnen-Klan hat einiges auf dem Kasten: Wer dem Kreuzfeuer aus Energiebällen, Lavafontänen und Blitzgewitter ausweichen will, muss flink sein! Vier Schwierigkeitsstufen locken zum mehrfachen Durchspielen, weil die Feinde dann völlig neue Manöver zeigen. Zehn Levels werden zudem für den Koop-Modus freigeschaltet, ebenso mischen auch Ryus Freundinnen wie Rachel, Momiji und Ayane (aus "Dead or Alive") mit. *oe*



PS3 Auch in der deutschen Fassung dürft Ihr die spektakulären Todesschläge nutzen.





PS3 Die gute Mischung macht's: Mal kämpft Ihr gegen haushohe Obermotze (links), mal gegen Ninja-Kommandos (rechts), Zauberer oder Mutanten.



"SUPER"

Oliver Ehrle

Obwohl Ryu vom Schleichen nicht viel hält, darf er sich doch Meister der Konsolen-Ninjas nennen: In den atemberaubenden Klingenduellen lassen sich die Waffen zwar wild wirbeln, siegreich bleibt Ihr jedoch nur mit dem Einsatz taktischer Manöver. Dann sprintet Ihr über die Köpfe der Vorhut direkt zu ihrem Anführer oder teleportiert Euch im Zickzack durch die feindlichen Reihen: Kein anderer Konsolen-Ninja kann so leichtfüßig mit dutzenden Feinden fertig werden! Für Aufsehen sorgen auch die riesigen Obermotze und Bildschirm-erschütternden Zauber, die Ihr in prächtiger 1080p-Auflösung genießt. Bei all der Action kommt die Handlung nicht zu kurz: Alle paar Minuten führt eine der 70 Zwischensequenzen die Story fort, was Euch Zeit zum Durchschnaufen verschafft. Den Koop-Modus konnten wir bis Heftschluss leider nicht ausprobieren.

Entwickler	**Team Ninja, Japan**
Hersteller	**Tecmo**
Termin	**2. Oktober**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: deutsch**

- 17 aufregende Levels
- gigantische Obermotzkämpfe und trickreiche Massenschlachten
- jede Menge Talente und Upgrades
- Koop-Modus und alternative Helden

SPIELSPASS 86

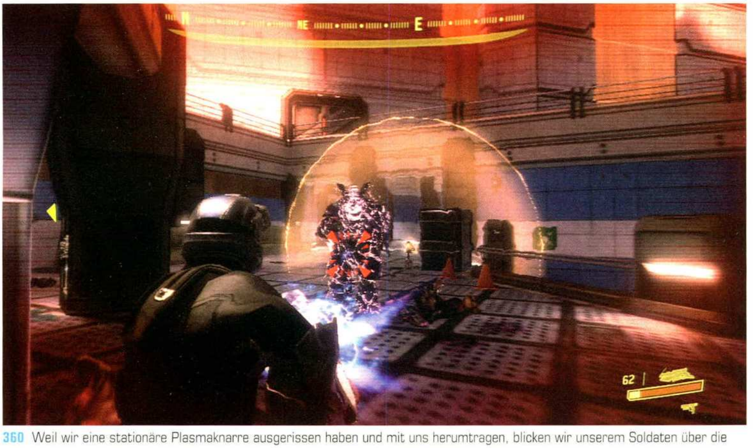
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Nachschlag für Ryu: bombastische Ninja-Schlacht mit taktischem Talenteinsatz und neuerdings Koop-Verstärkung.**

Halo 3: ODST

360 Ego-Shooter 18

M! HIT



360 Weil wir eine stationäre Plasmaknarre ausgerissen haben und mit uns herumtragen, blicken wir unserem Soldaten über die Schulter – und ins Antlitz eines Brutes, der zum Glück seine schützende Schildblase verlassen hat.



"GUT"

Oliver Schultes

Stärkstes Element von "ODST" ist für mich die Erzählstruktur: Die Mischung aus Rückblenden und dem Einsatz des Neulings erzeugt genügend Spannung, um mich bei Laune zu halten – "Wo ist wohl der nächste Gegenstand und was ist seine Geschichte?" Doch gerade wenn es interessant wird und die Charaktere an Tiefe gewinnen, ist es auch schon wieder vorbei: "ODST" dauert einfach nicht lange genug. Für den Test spielte ich auf der Schwierigkeitsstufe 'Normal' und habe dabei nur selten ins Gras gebissen – dafür nervte die rote Warnleuchte häufig, da nach zwei, drei Treffern der Schutzschild aufgebraucht war. Bis zum Tod dauert es dann allerdings eine ganze Weile; das hätte Bungie besser lösen können. Ansonsten kann ich mich meinem Kollegen Matthias nur anschließen: In Sachen Steuerung und Kampfdramatik ist "ODST" top.

Habt Ihr meine ausführliche Vorschau zu "Halo 3: ODST" im letzten Monat gelesen, dann wisst Ihr, dass ich vor gut vier Wochen etwa die Hälfte des Story-Modus gespielt habe. Vielleicht wisst Ihr auch noch, dass mich die Nachtspaziergänge in der 'Oberwelt' New Mombasa nach einiger Zeit gelangweilt hatten. Und ehrlich gesagt, war ich wenig erfreut, die ersten Spielstunden erneut absolvieren zu müssen – während mein halb durchgezockter Spielstand irgendwo in einer Abstellkammer der Bungie-Studios verschimmelt. Wer aber meinen fast schon euphorischen Meinungskasten liest, der merkt, dass mir "ODST" dennoch ausgesprochen gut gefallen hat. Das mag unter anderem daran liegen, dass ich mir jetzt die Zeit nehmen konnte, New Mombasa in Ruhe zu erkunden: Ich lauschte der atmosphärischen Musik, suchte nach offenen Türen und gelb leuchtenden Telefonzellen. Wer nämlich Letztere fleißig aufspürt, erhält Zugriff auf etwas wirre, aber interessante Audio-Logbücher, die – von verrauschten Bildern begleitet – eine kleine Nebengeschichte erzählen, welche sich während des Angriffs auf die Menschenstadt New Mombasa zugetragen hat.



360 Der neue 'VISR'-Nachtsichtmodus markiert Feinde mit einer roten Umrandung – praktisch bei den Abendspaziergängen durch die Straßen von New Mombasa.

Der Reihe nach

New Mombasa? Angriff? Was ist passiert? Gut, ich beginne von vorn: In "Halo 3: ODST" schlüpft Ihr in die Rolle des 'Orbital Drop Shock Troopers' Rookie (im Deutschen: Neuling), der während einer Mission von seinem Team getrennt wird. Einsatzort ist die menschliche Metropole New Mombasa, die nach einem Angriff der feindseligen Alienallianz in Trümmern liegt. Durch die schwer getroffene Großstadt muss sich Rookie nun seinen Weg bahnen – allein und bei Nacht. Ein treuer Begleiter ist ihm die VISR-Datenbank: Hinter diesem kryptischen Namen verbirgt sich eine simple, aber wertvolle Karte, welche die Wegfindung im Stadtgebiet erleichtert und die Position feindlicher Patrouillen anzeigt. Leider verwirrt Euch das Tutorial dafür mit unnötigen Infos zu Wegpunkten und Positionsmarkierungen – denkt nicht lange darüber nach und freut Euch einfach über eine praktische virtuelle Karte.

Ebenfalls neu ist der VISR-Sichtmodus: Schaltet Ihr diese Funktion per X-Taste an, verzieren bunt leuchtende Kanten die leicht erhellte Umgebung – so wird die mittlerweile betagte Grafik etwas aufgepeppt und Ihr habt trotz der Dunkelheit stets einen guten Blick auf die Action. Denn Ballereien gibt es in der als Oberwelt fungierenden Stadt genug; weil Ihr aber auf verschiedenen Pfaden zu Euren Zielen gelangen könnt, dürft Ihr erstmals in der Seriengeschichte Scharmützeln aus dem Weg gehen



360 Darf nicht fehlen: Hinter dem Steuer bzw. dem Bord-MG des Warthogs brettert Ihr über einen Highway – im Hintergrund die erhabene Kulisse der Stadt.



360 Komfortabel: Im 'Kino' könnt Ihr sämtliche aufgezeichnete Missionen und Matches aus allen Blickwinkeln betrachten und Screenshots in solch coolen Posen erstellen.



360 Wiedersehen macht keine Freude: Die Fluginsekten flattern auch durch "ODST" und machen Euch das Leben schwer. Leider sind die Kämpfe gegen sie hektischer und weniger taktisch – dank VISR-Sichtmodus habt Ihr sie jetzt aber besser im Blick.

– keine schlechte Idee, wenn die Lebensenergie mal wieder im Keller ist. Das passierte mir öfter als erwartet: Zum einen sind schon auf dem Schwierigkeitsgrad 'mittel' viele Shootouts eine Herausforderung; zum anderen ist die "Halo"-typische Schildenergie (die neuerdings 'Ausdauer' heißt) schon nach wenigen Treffern im Keller. Dann schimmert das Bild rot und weitere Kugeln fügen Eurer Gesundheitsleiste Schaden zu – haltet also stets Ausschau nach Verbandskästen und 'Medkits'.

Seid Ihr in New Mombasa an einem der Zielpunkte angekommen, wird es Zeit für klassische "Halo"-Action. Dann beamt Euch das Spiel in den Körper eines anderen ODST-Soldaten, dem meist die Kugeln nur so um die Ohren fliegen: Ihr erobert einen von Aliens besetzten Raumhafen, fliegt mit dem Banshee durch Häuserschluchten oder kämpft in der freien Natur gegen ganze Heerscharen von quäkenden Außerirdischen. In weiteren Missionen plättet Ihr feindliche Wraith-Panzer mit Schüssen aus der Bordkanone des Scorpion-Tanks, verteidigt im Team einen Schutzwall oder knackt in einer spektakulären Schlacht die Hülle eines gigantischen Scarab-Walkers. Die Balance zwischen Action-Einlagen zu Fuß und hinter dem Steuer ist hervorragend, die Waffen sind mannigfaltig; wegen der (zu) kurzen Kampagnen-Spieldauer von nur sechs bis sieben Stunden bekommt Ihr so manche Flinte aber nur ein- oder zweimal in die Finger. Natürlich dürft Ihr die "ODST"-Kampagne auch kooperativ mit bis zu drei Kollegen via System Link oder Breitbandverbindung zocken – mit fähigen menschlichen Mitstreitern ist auch die Schwierigkeit 'legendär' für Normalspieler schaffbar.

Ein kleiner Spoiler sei an dieser Stelle erlaubt, dürfte er doch Eure Lust auf das Spiel nur steigern: Mit der lästigen Alienrasse Flood müsst Ihr Euch in "ODST" nicht herumschlagen. Damit wird die Gegnerpalette zwar etwas eindimensionaler, dafür gibt es keinerlei Frustmomente.

Für Onlinespieler, die lieber gegen- als miteinander kämpfen, liegt der komplette "Halo 3"-Multiplayer-Modus als eigene DVD bei (siehe Kasten) – samt dem vielseitigen Editor 'Schmiede'. Voll auf Teamwork ausgelegt ist dagegen die frische "ODST"-Variante 'Feuergefecht': Wie im 'Horde'-Modus von "Gears of War 2" hält sich dort ein menschliches Team ständig anrollende Alien-Wellen vom Leib. Clevere Tricks wie ein gemeinsamer Lebenspool und die stets andere Zusammensetzung der Feindgruppen machen die Kämpfe unheimlich spannend. *ms*

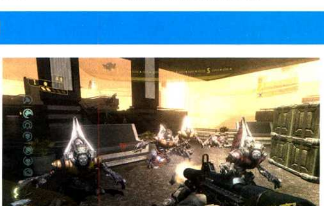


"SUPER"

Matthias Schmid

Langsam aber sicher wird noch ein "Halo"-Fan aus mir. Je mehr Shooter mit cooler Präsentation, aber banalen Schießereien ("Far Cry 2", "Call of Juarez: Bound in Blood") ich in letzter Zeit gezockt habe, desto augenscheinlicher wurden die Vorzüge von Bungies Ego-Knallerei. Die Fights gegen die cleveren Feinde sind immer wieder anders und verlangen Mitdenken und taktisches Vorgehen; auch die Schwierigkeitsstufen unterscheiden sich und geben Euch nicht nur weniger Energie auf den Weg. Die Steuerung zu Lande, hinterm Steuer und in der Luft ist einmal mehr klasse. Die Grafik jedoch finde ich zwar stimmig, aber technisch veraltet. Gelungen ist dagegen der neue 'Feuergefecht'-Modus: Die fiesen Feinde machen Teamwork unumgänglich und die Matches packend. Das unspektakuläre Finale der Kampagne hat mich leicht enttäuscht und bestätigt den Eindruck, das "ODST" eher eine nette Nebenepisode denn eine epische, vollwertige "Halo"-Geschichte ist.

1 SPIEL, 2 DVDS, 3 GROSSE SPIELMODI



Beinharte "Halo"-Fans hatten sie vermutlich schon vorbestellt: die nur bei Gamestop und ausgewählten Media Märkten erhältliche Special Edition samt Spiel und speziellem "ODST"-Controller für 80 Euro. Alle anderen bezahlen 50 Kröten und erhalten die "Halo 3: ODST"-Hülle (Bild unten), in der sich neben einer farbigen Anleitung und der Zugangsberechtigung für die "Halo Reach"-Mehrspieler-Beta des Jahres 2010 zwei DVDs befinden. Auf der mit 'Kampagne' beschrifteten Scheibe wartet der Story-Modus auf Einzelspieler oder bis zu vier Koop-Söldner; außerdem ist dort der packende 'Feuergefecht'-Modus beheimatet, bei dem Ihr im Team Wellen von Aliens plattmacht (Bild rechts). Die zweite DVD ist komplett unabhängig von "ODST" nutzbar und bietet das "Halo 3"-Mehrspieler-Sorglospaket: Freut Euch auf insgesamt 24 Karten – bestehend aus den originalen "Halo 3"-Karten, allen Erweiterungspacks sowie drei Arealen – und den tiefgründigen 'Schmiede'-Modus für bastelwütige Ballerbrüder.



Entwickler	**Bungie, USA**
Hersteller	**Microsoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: einstellbar**

- neu: Nachtsichtmodus und Levelkarte
- Kampagne zu viert kooperativ spielbar
- 8 'Feuergefecht'-Karten
- 24 Maps für den klassischen Multiplayer

SPIELSPASS 85

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » **Trotz der kurzen Story-Spielzeit ein dickes Ballerpaket zum fairen Preis – mit cleveren Feinden und 1-a-Spielbarkeit.**

Wolfenstein

PS3 360 Ego-Shooter 18



360 B.J. Blazkovicz verlässt sich in seinem Kampf gegen die deutschen Wölfe nicht nur auf MP40 und Konsorten: Hier verpassen wir dem Flammenwerfer-Wolf Stromstöße mit der Tesla-Kanone, Partikelgewehr und 'Leichenfaust 44' lösen Feinde auf.



Michael Herde

"GUT"

Trotz einiger Mängel im Spieldesign und veralteter Technik macht mir "Wolfenstein" mehr Spaß als manch moderne Ballerei. Das liegt hauptsächlich an der unkomplizierten Action und der trashigen Story. Die KI ist hingegen ebenso fragwürdig wie das ziemlich überflüssige Upgrade-System: Ehe das Spiel im letzten Drittel deutlich an Abwechslung und Schwierigkeit zulegt, ist "Wolfenstein" auf 'Normal' ein Spaziergang, der keinerlei Upgrade erfordert. Auch missfallen mir kantige Charaktermodelle und teils billige Texturen. Beleuchtung sowie Waffeneffekte überzeugen jedoch und die Steuerung funktioniert einwandfrei – das ist die Hauptsache. Der Online-Modus aber enttäuscht durch schwächere Grafik, lange Ladezeiten und nervige Lags, außerdem werden für meinen Geschmack zu wenige Charakterklassen und Karten geboten.

"Achtung!" – Die langlebigste Ego-Shooter-Reihe der Videospielgeschichte erhält einen neuen Ableger: Die schlicht "Wolfenstein" betitelte Episode führt Euch als US-Soldat B.J. Blazkovicz in das fiktive deutsche Örtchen Isenstadt, wo die okkulte Organisation 'Die Wölfe' dubiose Experimente unter der Leitung von Alphawolf Zetta durchführt. Dazu gehören Ausflüge in die Paralleldimension der schwarzen Sonne ebenso wie das 'Untermensch-Projekt', aus dem deformierte Monsterkrieger entstehen. Auf der Jagd nach dem Anführer durchstreift Ihr immer wieder das zivilistenfreie Städtchen und folgt einer praktischen Zieleinblendung zum nächsten Leveleingang. Wie in "Far Cry 2" trefft Ihr regelmäßig auf respawnende Truppen, was hier jedoch für angenehme Kurzweil sorgt.

Freund und Feind

Unterstützung erfährt Blazkovicz durch die russischen Wissenschaftler des 'Goldenen Morgen' und die Widerständler vom 'Kreisauer Kreis'. Hier erhaltet Ihr (teils optionale) Aufträge wie die Infiltration einer Konservenfabrik oder das Untersuchen eines verlassen wirkenden Bauernhofes, unter dem sich eine riesige Forschungseinrichtung Eurer Gegner befindet. Im Verlauf der rund 15 Stunden dauernden Kampagne kämpft Ihr gegen leidlich clevere Standardsoldaten, die Euch zwar mit Granaten aus der Deckung locken, ansonsten aber wie die Fliegen sterben – auch aus größter Entfernung ist Euer Held erstaunlich zielsicher.

Kniffliger wird Euer Einsatz, sobald gepanzerte Supersoldaten, blitzschnelle, unsichtbare oder Plasma spuckende Offiziere ins Spiel kommen. Zum Glück hat Blazkovicz ein okkultes Medaillon dabei, für das Ihr im Spielverlauf vier nützliche Kräfte erwerbt. So wechselt Ihr nach Belieben in den grünlichen 'Schleier', wo Ihr Euch schneller bewegt und verborgene Pfade beschreitet. Darüber hinaus erwarten Euch Zeitlupenfunktion, Energie-Schutzschild und ein Verstärker, mit dem Ihr Schilde der Feinde durchbrecht.

Das Waffenarsenal umfasst acht Wummen, neben MP40 und Karabiner sorgen vor allem der Flammenwerfer und SciFi-Waffen wie Partikelgewehr oder Tesla-Kanone für Unterhaltung, mit denen Ihr Widersacher auch in der deutschen Version brutal niederstreckt. Sämtliche Waffen und Fähigkeiten verbessert Ihr durch aufgestöberte Goldsäcke und erfolgreich abgeschlossene Missionen, die Ihr auf Wunsch auch wiederholt.

"Wolfenstein" bietet neben der Kampagne auch einen Mehrspieler-Modus für zwölf Teilnehmer, Umfang und Spielspaß halten sich hier jedoch arg in Grenzen. *mh*

NAZIS VS. DIE WÖLFE

In der deutschen Version wurden wie schon im 2001er Vorgänger "Return to Castle Wolfenstein" Hakenkreuze und Siegesrunen ersetzt. Während es die (historisch reale) Widerstandsbewegung 'Kreisauer Kreis' nach Deutschland geschafft hat, wurde aus den Nationalsozialisten erneut die okkulte Organisation 'Die Wölfe'. Der deutsche Alphawolf Zetta ist im Original ein General, Reichsführer-SS Himmler wird zu Höller und auch weitere Details wurden angepasst – das 'Deutsche Reich' ist nun 'Deutschland'. Bei der Gewaltdarstellung kam ebenfalls die Schere zum Einsatz, allerdings dezenter als erwartet: Trotz reduzierter Blutdarstellung und zurückgefahrener Ragdoll-Effekte ist das deutsche "Wolfenstein" überraschend derb, wenngleich Körperteile nicht abtrennbar sind, Leichen keine Schadenstexturen aufweisen und Nicht-Soldaten (Wissenschaftler, Huren) unsterblich sind. Seltsam: Die strafrechtlich bedenkliche Uncut-Version spricht in den deutschen Untertiteln auf Xbox 360 ebenfalls von 'Wölfen', die Nazi-Gegner plärren dort zudem selten auf Deutsch, sondern meist in englischer Sprache mit 'th'-Schwäche. Die ungeschnittene PS3-Version bietet hingegen nur englische Texte, die Cut-Versionen haben nur deutschen Ton.





PS3 Klassisches Braun trifft auf farbenfrohe Lichteffekte beim Wechsel in die 'Schleier'-Dimension – inklusive blauem Schutzschild der Gegner.

Entwickler	**Raven Software, USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**im Handel**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- pseudo-offene Spielwelt in Isenstadt
- übersinnliche Kräfte und coole Wummen
- zahlreiche Waffenupgrades
- deutsche Version international kompatibel
- installiert ca. 700 MB auf Festplatte (PS3)

SPIELSPASS 74

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Unterhaltsamer Ego-Shooter der alten Schule mit hohem Trash-Appeal, der unter der unausgegorenen Spielbalance leidet.**

WET

PS3 360 Action 18



360 Ganz klar der stilsicherste Part von "WET": Im roten Rauschzustand ist der Spielablauf zwar gleich, das Meucheln macht aber mehr Laune.

"Ich hoffe, Ihr bumst nicht wie Ihr schießt". Mit diesem und anderen 'flotten' Sprüchen verspottet Heldin Ruby Malone ihre Kanonenfuttergegner regelmäßig während der Shootouts. Zeitgleich sprintet sie an Wänden entlang, rutscht lässig unter sich schließenden Toren durch, turnt von einem Fahnenmast zum anderen oder fliegt in Zeitlupe durch die Luft. Nur selten nehmt Ihr Euren Finger vom Abzug – Dauerfeuer ist angesagt, wenn Ruby mit jedem Byte ihres mittelmäßig modellierten Polygonkörpers versucht, "Stranglehold" zu spielen.

Doch anders als der digitale Pistolero Chow Yun-Fat hat Ruby zusätzlich ein Katana im Gepäck – kommt Ihr nah an einen Feind heran, säbelt Ihr ihn mit stets dem gleichen Button nieder; damit fällt der fließende Übergang von Baller- zu Schwertaction leicht, ein tiefgründiges Hack'n'Slay-Kampfsystem aber leider flach. Daran ändert auch das Aufleveln von Waffen und Fähigkeiten kaum etwas: Neue Moves wie 'Schießen während Ruby am Sims klettert' machen das Leben jedoch leichter.

Immer wieder während der knapp acht Stunden Spielzeit plappert sich



360 Flugshow: Ruby stößt sich von der Wand ab und ballert auf das Fußvolk.

Ruby durch alberne Zwischensequenzen – auch der teils gekonnt inszenierte B-Movie-Look kann nicht über Technik-Mankos wie grobe Modelle, schwache Effekte oder die maue deutsche Synchro hinwegtäuschen.

Auf langwierige Bossfights müsst Ihr Euch nicht einstellen, die wenigen Chefschurken sind menschlicher Natur und haben weder Taktiken noch Phasen. Damit Actionsequenzen wie eine Verfolgungsjagd über Autodächer noch fetziger wirken, kommen die beliebten Quick-Time-Events zum Einsatz – diese setzen die Entwickler zu unserer Freude maßvoll ein. Ebenfalls nur gelegentlich (und an fest vorgeschriebenen) Punkten wechselt Ruby in den Blutrausch-Modus: Dann metzgert sich die herzlose Heldin durch rot getünchte Abschnitte, der Spielablauf jedoch ändert sich nicht. *ms*



"LAHM"

Matthias Schmid

Die Steuerung geht in Ordnung, die gewollt-trashige Inszenierung hat ihren Reiz. Dennoch wirkt "WET" in allen Belangen billig und unfertig: Die ruckelige Kameraführung nervt, die Feuereffekte sind unter aller Kanone, die sich ständig wiederholenden Arenakämpfe mit ihren Feindgeneratoren ein Relikt aus alten Zeiten. Wer das Game ausleiht, seinen Anspruch herunterschraubt und schnell durchzockt, kann etwas Spaß mit Ruby haben. Wegen des gleichförmigen, anspruchslosen Ablaufs und vieler nerviger Instant-Tode ist "WET" aber einfach kein gutes Spiel – handwerklich wie spielerisch. Oder wie Ruby es ausdrücken würde: Liebe Entwickler, ich hoffe, Ihr bumst nicht wie Ihr programmiert...

Entwickler **A2M, Kanada**
Hersteller **Bethesda**
Termin **im Handel**
Preis **50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- im Ausland teils richtig brutal – in Deutschland gekürzt: weniger Blut, keine Ragdoll-Physik, einige Sprüche fehlen
- Zeitlupen-Ballereien gewürzt mit kurzen Hüpf- und Klettereinlagen
- Ruby zielt stets automatisch
- simples Aufleveln von Waffen und Moves

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

54

FAZIT » **Third-Person-Action von der Stange – eintönig und fehlerbehaftet. Der Look ist cool, leidet aber unter technischen Mankos.**

IL 2 Sturmovik: Birds of Prey

PS3 360 Simulation 12

Die WW2-Luftschlachten um England, Stalingrad, Sizilien, Berlin und die Festung Korsun präsentiert Gaijin Entertainment mit imponierendem Detailreichtum. Jeder Flieger lässt sich realistisch durchlöchern. Mal schießt Ihr die Motoren in Brand, mal zerlegt Ihr Cockpit oder Tragflächen. Per Bild-in-Bild-Einblendung könnt Ihr die Abstürze genau beobachten. Für Schlachtfeldstimmung sorgen auch wildes Flakfeuer, rauchende Absturzstellen und lodernde Brände, welche die Bombenteppiche hinterlassen. Außerdem mischen deutlich mehr Feinde mit, als Ihr allein bewältigen könnt: Mit dem Steuerkreuz kommandiert Ihr Eure Flügelmänner! Dank Radar und farbiger Kennzeichnung der Primärziele habt Ihr dabei das Kampfgeschehen immer im Blick. Profis dürfen zwischen zwei Cockpit-Perspektiven und Außenansicht wechseln sowie je nach Fliegermodell zu alternativen Posten klicken - Verfolger schüttelt Ihr z.B. mit dem Heckschützen ab. Originellerweise gibt es nicht nur Belohnungen für Abschüsse, sondern auch für diverse Flugmanöver wie Looping und Rolle - holt aus den 30 Maschinen alles heraus!

Die Schwäche von "IL2" bleibt jedoch die magere Präsentation der Luftkämpfe. Ihr wählt die Missionen aus einer Liste und bekommt kaum Hintergrundberichte. Die Flügelmänner mit englischem Akzent sind zwar eine witzige Idee, in der Hitze des Gefechts kann man ihre rauschigen Funksprüche aber mitunter kaum verstehen. *oe*



Oliver Ehrle

"GUT"

Das plumpe Kampagnenmenü ist ärgerlich, aber sobald Ihr Euch im Luftraum befindet, werden alle Zweifel weggeblasen. Die Übersicht ist vorbildlich, die Perspektivenwahl vielseitig und die realistische Schadensphysik macht jeden Abschuss zu einem individuellen Erlebnis - da spritzt schon mal das Öl zerfetzter Motoren gegen Euren Bildschirm. Die KI-Kumpane veranstalten zudem nicht nur planloses Geballer, sondern lassen sich prima taktisch einsetzen. So könnt Ihr die Missionen tatsächlich mit unterschiedlichen Herangehensweisen lösen.



PS3 Ihr verpasst keine Bruchlandung: Dank Bild-in-Bild-Einblendungen lassen sich Abstürze auch verfolgen, wenn Ihr zum nächsten Ziel abdreht.



PS3 Nach jeder Schlacht ist der entstandene Schaden deutlich sichtbar.

Entwickler	**Gaijin Entertainment, USA**
Hersteller	**505 Games**
Termin	**30. Oktober**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: deutsch**

- steuert 30 WW2-Flieger
- actionreiche Inszenierung
- taktische Kommandos fürs Geschwader
- realistischer Schaden an den Fliegern und am Boden

SPIELSPASS 80

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Aufregend arrangierte Luftkämpfe mit kompetenten Teamkollegen und eindrucksvollen Schadenseffekten.**

Heroes over Europe

360 Simulation 16

Auch in "Heroes over Europe" steuert Ihr Jäger und Bomber der alliierten Streitmächte in den Luftkampf gegen Nazi-Deutschland, das Drumherum ist allerdings ansprechender gestaltet als in "IL2". Neben historischen Aufnahmen erwarten Euch anschauliches Briefing und Geheimdienstberichte, außerdem erzählen vier Piloten ihre individuelle Geschichte. Im Einsatz verzichten sie jedoch auf Radar und Cockpit-Perspektive, was den Überblick im Luftraum deutlich erschwert. Beheben soll dieses Manko der großzügige Zielkreis und ein Zielbalken, der Ein-Treffer-Abschüsse ermöglicht. Im Mehrspielermodus tummeln sich bis zu 16 Piloten im Luftraum, Ihr veranstaltet Luftkämpfe und greift im Sturzflug feindliche Basen an. Zum Zeitpunkt unserer Tests konnten wir in beiden Titeln keine Mitspieler online antreffen. *oe*



Oliver Ehrle

"GEHT SO"

"Heroes over Europe" veranstaltet unkomplizierte Dogfights, in denen es vor allem auf Geschwindigkeit ankommt - greift ein, bevor die Luftwaffe Schaden anrichten kann oder Konvois ihr Ziel erreichen. Weil es an Überblick mangelt, jagt Ihr gelegentlich dem falschen Ziel hinterher - zum Glück lässt sich jede Teilmission einzeln wiederholen.



360 Nähert Ihr Euch einem Feind, baut sich ein Balken um den Zielkreis auf: Sobald er voll ist, gelingt der Abschuss mit einer Salve.

Entwickler	**Transmission Games, Australien**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**45 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: deutsch**

- 14 berühmte WW2-Flieger
- reichlich Handlungsszenen und Briefing
- taktische Ein-Treffer-Abschüsse
- zeitweise unübersichtlicher Luftraum
- vier Online-Modi mit fünf Schauplätzen

SPIELSPASS 67

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	-
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Spielerisch etwas zu oberflächliche WW2-Ballerei, die mit knappen Zeitlimits Spannung aufbauen will.**

Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up

Wii Beat'em Up 12

Die Turtles veranstalten ein Prügelturnier, das sich Nintendos "Smash Bros. " zum Vorbild nimmt. Bis zu vier Spieler duellieren sich in mehrstöckigen Arenen, in denen reichlich Extras, aber auch Fallen auftauchen – Gegner lassen sich in Abgründe und Wespennester stoßen, mal schnappt auch ein Krokodil nach den Kontrahenten. Ihr beginnt mit den freundlichen Figuren der Cartoon-Vorlage, dem Turtle-Quartett, Meister Splinter, April und Casity. Später werden u.a. auch Shredder und seine Häscher spielbar.

Jeder Kämpfer beherrscht individuelle Kampftechniken als auch akrobatische Manöver wie den Walljump. Trotzdem bewegen sich die Helden nicht so agil wie im TV. Die in den Arenen erscheinenden Extras nutzt Ihr nur bei seltenen Gelegenheiten, weil Ihr dem Gegner kaum entwischen könnt – nur wenn zwei sich streiten, kann der Dritte zugreifen. Diverse Spielmodi bringen allerdings etwas Abwechslung in die Kämpfe: Die Story des Arcademodus führt Euch durch diverse Handicap- und Teammatches, zusätzlich könnt Ihr mit den Missionen kämpferische Herausforderungen meistern und im Überlebensmodus Euren Mut beweisen. In der Königsschlacht wetteifern bis zu vier Spieler, zudem gibt es die Online-Keilerei und zwei Turniermodi. Minispiele hat man ebenfalls eingebaut, in denen Ihr durch Jump'n'Run-Welten hüpft oder auf Plattformen Pfeilbeschuss ausweicht. Das spielt sich allerdings alles andere als spektakulär, weil die Kamera weit entfernt steht; so schrumpft Euer Held zum kaum erspähbaren Pixelknäuel, den Ihr nur dank des Spieler-Icons nicht aus den Augen verliert. *oe*



Oliver Ehrle

"GEHT SO"

"Smash Up" sieht aus wie ein schwacher "Smash Bros."-Clone und spielt sich auch so. Die Ninjakröten steuern sich einen Tick zu lahm und wirken eher unbeholfen als agil. Da entwickeln sich die meisten Kämpfe zu einer wilden Bolzerei, die Taktik bleibt weitgehend auf der Strecke. Dank der fiesen Fallen kommt jedoch vergnügliche Schadenfreude ins Spiel: Ihr dürft nicht nur reinschubsen, sondern dann auch noch nachtreten – Balsam für die Seele. Die Minispiele sind dagegen echte Langweiler, da sind wir von Game Arts Besseres gewohnt.



Wii Die Turtles sparen sich weitgehend die Kampftaktik: Wer gnadenlos draufbolzt, ist Extrasammlern und Plattformhüpfern haushoch überlegen.

Entwickler	**Game Arts, Japan**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**1. Oktober**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: deutsch**

- » Plattformkeilerei für vier Spieler
- » steuert alle Figuren des Turtle-Universums
- » etwas plumpe Handhabung
- » mit Online-, Turnier- und Missionsmodi
- » vier holzige Minispiele

SPIELSPASS 64

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Unglaublich, aber wahr: Die Macher von "Smash Bros. Brawl" reichen einen schwachen Turtles-Abklatsch nach.**

FIFA 10

PS3 360 Wii Sportspiel USK 0

M! HIT



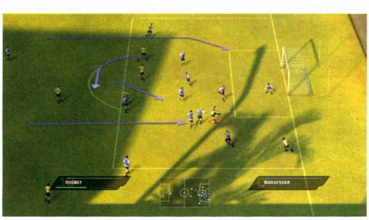
PS3 Steilpässe und hohe Abspiele in den Rücken der Verteidigung gelingen zu häufig. Trotzdem trifft nicht jeder Schuss, da sich der Keeper nach wie vor schwer ausspielen lässt und Pfostentreffer sowie Lattenkracher überproportional oft auftreten.

Helle Aufregung im Strafraum: Stürmer "FIFA" wirbelt durch die Abwehrreihen der japanischen Konkurrenz, das Publikum peitscht mit Sprechchören wie "Das beste 'FIFA' aller Zeiten" den jahrelang geschassten Fußball-Simulanten - pardon, die Fußball-Simulation - an. Denn "FIFA" hat sich von einer Arcade-Bolzerei kontinuierlich zu einer exzellent spielbaren Simulation des Rasensports gemausert. Die Verteidigungsarbeit des Gegners "PES" im Sinne des Spielspaßes war allerdings superb, wie Schiedsrichter M! im letzten Jahr urteilte. Wie gesagt, das war im letzten Jahr. In der neuen Spielzeit lässt EA große Modi-Neuerungen aus und feilt hingegen an der Spielmechanik, die Grafik-Engine aus "FIFA 09" kommt in aufgebohrter Version zum Zuge.

Ausgetrickst

Mit der Bundesliga-Lizenz und zahlreichen weiteren Liga-Rechten ist "FIFA 10" konkurrenzlos. Der dynamische 'Be a Pro Modus' sowie neben dem 'Exhibition Match' das Herzstück des Spiels, der Manager-Modus, sind erweitert: Transfers hängen von der Reputation und dem Finanzspielraum des Clubs sowie der Konkurrenz innerhalb des Teams ab. Podolski wird sich beispielsweise als vierter Stürmer trotz Millionengehalts nicht verpflichten lassen. Auf dem Grün lockt die viel gepriesene 360°-Steuerung, die das gängige Acht-Wege-System ablöst. Das erlaubt feineres Dribbling und ermöglicht Spielern, in Lücken im Gegnerfeld vorzustoßen. In der Tat tänzeln und passen wir gelegentlich durch scheinbar undurchdringliche Abwehrreihen. Das liegt auch daran, dass sich unsere Mitspieler schlau freilaufen, sich durch Handzeichen effektiv bemerkbar machen und realistische Laufwege einschlagen. Allerdings gerieten Steilpässe viel zu gefährlich, trotz maximal tiefer Verteidigerlinien sind lange Pässe in die Spitze oft von Erfolg gekrönt und lassen den Stürmer einsam auf den Keeper zulaufen. Dadurch fallen viele Tore, sofern Ihr die 1-gegen-1-Situationen nutzt. Den herauslaufenden Torwart zu veräppeln, ist immer noch zu schwierig, kurioserweise sind die in der Realität technisch anspruchsvollen Lobs nach wie vor die sicherste Methode, frei vor dem Tor zu agieren. Dafür stellen Tricks im Allgemeinen und das neue 'Skilled Dribbling' (besondere Kabinettstückchen) Eurer Stars im Besonderen ein wesentliches Werkzeug dar, um das Mittelfeld zu überbrücken. Denn die Verteidiger stören durch simplen Knopfdruck massiv das Aufbauspiel und gelangen ohne Mühe an den Ball - auch die Defensive profitiert von der 360°-Steuerung. Daher trickst Ihr mit gehaltener Schultertaste und rechtem Stick oder schirmt per weiterer Schultertaste ohne Drücken einer Richtungstaste den Ball mit dem Körper ab - richtig, im Eifer des Gefechts sind die Kontrollen recht komplex.

Die arcadelastige Wii-Version von "FIFA 10" ist grafisch schwacher Spaßfußball mit wenig Spielmodi (Einzelspiel, Saison, Turnier), aber guter Spielbarkeit mit drei Steuerungsvarianten und launigen Ideen: Füllt durch gutes Pass-Spiel eine 'Momentum'-Anzeige und schießt präziser oder trickst variantenreicher. *pu*



PS3 In der Trainingsarena studiert Ihr selbst entworfene Standards ein und speichert bis zu 32 Varianten auf dem Steuerkreuz.



Wii Die wuchtigen 'Momentum'-Schüsse sind (fast) unhaltbar - und wenn, kann sie der Schlussmann niemals fangen.



"GUT"

Matthias Schmid

Beim letzten "FIFA" lockten mich nur die Onlinematches '10-gegen-10' nach der Testsession vor die Konsole - in diesem Jahr überzeugt mich der EA-Kick auch spielerisch. Die Geschwindigkeit ist etwas höher als 2008, das Spielgefühl stimmig, die Kontrollen sind straff - dank Steuerfinessen wie Tricksen und Abschirmen habe ich viele Möglichkeiten, mein Offensivspiel zu variieren. Wer anfangs die teils verwirrenden Schultertasten-Kombinationen noch nicht drauf hat, verliert häufig den Ball - weil die Verteidiger den Spielfluss zu leicht stören können, müsst Ihr dann mit nervigem Mittelfeld-Geplänkel leben. Obwohl in "FIFA 10" einige Schüsse weit am Kasten vorbeisausen und mir die lebensechten Animationen regelmäßig Rufe der Verzückung entlocken, finde ich, dass der Spielablauf beim Konkurrenten "PES" näher am echten Sport ist.



"GUT"

Philip Ulc

Als Anhänger der "PES"-Reihe habe ich mit Staunen die Entwicklung der "FIFA"-Serie beobachtet und mit Schrecken die Stagnation der einst konkurrenzlos guten Fußball-Simulation aus Japan festgestellt. "FIFA 10" beeindruckt mit überragenden Animationen und toller Spieldynamik. Trotzdem hängt EAs Simulationskick nach wie vor ein leichter Arcade-Touch an, denn zu viele Tore entstehen durch Lobs und schicke Schlenzer, die leichtgängig von der Hand gehen. Dagegen fällt das Erstellen der Standards in die Kategorie 'Profi', die den Durchschnittsspieler kaum tangieren - nicht umsonst versteckt sich dieser Modus in den Trainingsoptionen und wird nicht wie von EA-Spielen gewohnt mit "Neu" markiert. Trotzdem wirkt "FIFA 10" spielerisch rund - eben wie ein Fußball(-Spiel) sein sollte.

Entwickler **EA Sports, Kanada**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **1. Oktober**
Preis **50 Euro (Wii) / 70 Euro**

Unterstützt » **bis 20 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- konkurrenzloser Lizenz-Realismus
- Standards wie Frei- und Eckstoß selbst basteln, aber nur für Profis effektiv
- fantastische (Rempel-)Animationen
- launiges Arcade-Bolzen auf Wii

SPIELSPASS

		PS3 / 360
Singleplayer	8 von 10	86
Multiplayer	10 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

		Wii
Singleplayer	7 von 10	75
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Unberechenbarer, schneller und flüssiger als im Vorjahr: spielerisch hochkarätiges Fußball mit zu vielen leichten Toren.**

PES 2010

PS3 360 Wii PSP DS Sportspiel USK 0

M! HIT



PS3 In diesem Jahr klappt es wieder mit dem Flügelspiel: Flanken segeln nicht nutzlos meterweit über den Strafraum, Stürmer stoßen in den freien Raum und grätschen den Ball wenn möglich ins Tor. Die Dribblingkünste sind ebenfalls gestärkt.

Das Duell der beiden Fußball-Giganten gipfelt abermals in der Frage: "FIFA" oder "PES"? Die finalen Testversionen beider Titel belehren uns: "PES 2010" ist zwar nicht besser als "FIFA 10", spielt sich aber grundlegend anders und beglückt uns vor allem mit dem typischen "PES"-Gefühl, das noch in der frühen Preview-Fassung vor zwei Ausgaben (M! 09/09) fehlte.

Das Spieltempo hat wieder angezogen und ist deutlich flotter als bei der EA-Konkurrenz. Dadurch entsteht kombinationssicheres Direktspiel, der Ball wandert flott von Spieler zu Spieler. Trotzdem ist die leichte Verzögerung aus der Frühfassung von "PES 2010" bemerkbar – jedoch in entschärfter Weise: Ballannahme, Pässe und Schüsse benötigen eine kurze, aber spürbare Reaktionszeit Eurer Kicker, an die Ihr Euch schnell gewöhnt. Konami hat die Spielmechanik weniger umgekrempelt als noch in den Vorjahren, sondern an Feinheiten gearbeitet. Zum Beispiel bei den langen Flanken: In "PES 2009" segelten diese oft über den gesamten 16er-Raum ins gegenüberliegende Seitenaus – Chance nur zu oft vertan. Damit ist Schluss, das Flankenspiel lohnt sich wieder, am zweiten Pfosten lauert stets ein einköpfbereiter Stürmer auf hohe Bälle. Die Flügel solltet Ihr ohnehin vehementer im Angriff nutzen, denn die Abwehrreihen stehen in dieser Saison kompakter und zwingen zum Mittelfeldgeplänkel. Nutzt daher die neuen Teamtaktiken, die Euch auf acht Reglern von 1 bis 100 u.a. das 'Mitspielerverhalten', 'Pressing' oder 'Flügelspiel' einstellen lassen. Zieht als Angreifer das Feld weit auseinander oder klebt als Verteidiger eng am Gegner. Die 'Spielerkarten' sind dagegen nur kosmetischer Natur: Jeder Spieler verfügt über einen gewissen Satz an Karten, welche den bekannten Spielerstärken wie 'Distanzschuss' oder 'Dribbelkünstler' entsprechen. Das gab es in "PES" schon immer, nur waren dies die typischen 'Sterne'.

Meister in seiner Liga

Die Meisterliga als Herzstück von "PES" wurde rundum aufgebohrt: Nun erfüllt Ihr Saisonziele Eurer Sponsoren wie '5 Heimsiege in Folge' oder 'Pokalsieger' und verdient Euch so zusätzliche Euro. Richtig, erstmals bezahlt Ihr Eure Mannschaft mit realer Währung und in realistischen Millionenbeträgen. Auch Spielerverhandlungen laufen anders ab: Pickt Euren Wunschspieler heraus und überlasst Eurem Scout die Arbeit. Nach einigen simulierten Wochen entscheidet sich, ob Ihr frisches Personal unter Vertrag nehmen dürft oder nicht. Zahlt Ihr Eurem Scout mehr Geld, steigern sich die Chancen auf Verhandlungserfolg. Alternativ rekrutiert Ihr junge Talente aus Eurer Jugendmannschaft.

Optisch nähern sich beide aktuellen Fußball-Simulationen einander an, auch wenn die Animationen weniger geschmeidig sind als in "FIFA" und Grafikfehler wie durch den Spieler fallende Bälle (!) auftreten. Neue Bewegungen in der Ballannahme und dem Dribbling ergeben zusammen mit dem vom Fuß unsauber und dadurch realistischerem Abprallen des Balles ein stimmiges Bild eines modernen Fußballspiels. *pu*



360 Experimentieren lohnt: Änderungen in den Teamtaktiken per Schieberegler sind auf dem Feld signifikant spürbar.



360 Total daneben geriet dieser Elfmeter. Die neue Strafstoß-steuerung ist zu sensibel eingestellt.



Matthias Schmid

"GUT"

Obwohl sich "PES" – von der langsameren Umsetzung Eurer Buttoneingaben abgesehen – in den letzten zwölf Monaten spielerisch nicht groß weiterentwickelt hat, habe ich nicht das Gefühl, das Seabass und sein Team auf der faulen Haut lagen. Wohl auch, weil "PES 2010" grafisch zur EA-Konkurrenz fast aufgeschlossen hat; vor allem der Rasen und Regenschauer sehen aus der 'Weitwinkel'-Perspektive klasse aus. Auch der frische Look des Menüs unterstützt dieses 'Alles neu'-Gefühl. Hoffentlich trifft das auch auf den Online-Modus zu, der zum Testzeitpunkt noch nicht verfügbar war. Schwer wiegen dagegen das Fehlen deutscher Clubteams und die erneut schwache Champions League – wenn dort nicht alle Clubs des echten Vorbilds mitspielen dürfen, wird der Wettbewerb zur Farce. Trotzdem: "PES" ist auch in dieser Saison mein Lieblingskick.



Philip Ulc

"SUPER"

Jedes Jahr die gleiche bange Frage: Was ist besser – "FIFA" oder "PES"? Ich sage klar: Das Match geht in diesem Jahr unentschieden aus. Wollt Ihr Lizenzen, Tricksereien und ein leicht zu erlernendes Fußball-Spiel mit TV-Atmosphäre? Dann guckt auf die linke Testseite. Denn "PES" ist ein Game für Veteranen, für taktisch spielen wollende One-Touch-Fußballästheten, die über die ein oder andere unsaubere Animationen hinwegsehen und sich über deutsche Teams zwar freuen, aber auch gerne die spanische oder italienische Liga nachspielen – und das in einer sinnvoll erweiterten Meisterliga, die ich mir so schon seit Jahren gewünscht habe. Zudem legt "PES" grafisch peu à peu zu und hat auf dem Rasen einen realistischeren Look als "FIFA". Überhaupt nicht gefällt mir allerdings die neue Strafstoßsteuerung, die den Schusswinkel von der Intensität der Stickneigung abhängig macht – zu viele Bälle segeln ungewollt daneben.

Entwickler **Konami, Japan**
Hersteller **Konami**
Termin **22. Oktober**
Preis **70 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- stark erweiterter Meisterliga-Modus
- UEFA Champions League Lizenz, aber keine deutschen Mannschaften
- Taktikänderungen via Schieberegler
- neue Straftstoß-Steuerung

SPIELSPASS 86

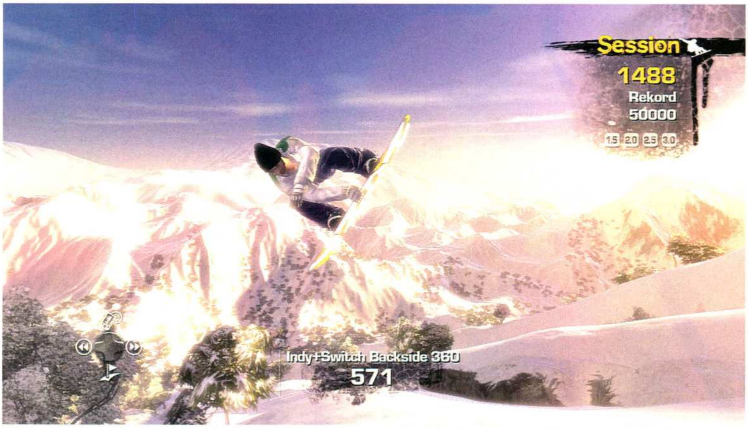
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Sinnvolle Verbesserungen in der Meisterliga sind Motivationsgaranten einer stark aufspielenden Fußball-Simulation.**

Stoked

360 Sportspiel USK 0

"Stoked" ist die Essenz eines Snowboard-Spiels ohne all den effektheischenden Ballast: keine konstruierte Hintergrundgeschichte, keine unrealistischen Supermoves und keine einzusammelnden Münzen – pures Snowboarden im Tiefschnee des Backcountrys real existierender Berge. Allerdings fordert Euch die Schneebrett-Simulation nicht nur Kenntnis der Snowboard-Kultur ab, sondern auch etwas, was Gelegenheits-Wintersportlern Unbehagen bereiten dürfte: Durchhaltevermögen.



360 Spektakuläres Panorama in den Schweizer Alpen: Absolviert Ihr viele Tricks hintereinander, füllt das einen Punkte-Multiplikator.

Skaten in den Bergen

Ihr beginnt als Amateur, der zum Snowboard-Profi aufsteigen will – inklusive Ausrüstungsverträgen mit Firmen wie Burton oder Quicksilver und Auftritten in namhaften Magazinen und Trendsport-Filmprojekten. Drei von fünf Bergen sind anfangs freigeschaltet, mit vielen verschiedenen Helikopter-Wegpunkten. Jeder Berg bietet zahlreiche Routen zum Erkunden, planierte Pisten wie beispielsweise in "Shaun White Snowboarding" findet Ihr nicht – dafür auch keine Schaulustigen, die die Bergwelt beleben. Eure erste Aufgabe nach einem dürftigen Tutorial: 66 Ruhm-Punkte ergattern. Nach jedem bestandenen Trick-Event gewinnt Ihr einen davon, weshalb Ihr locker fünf bis sechs Stunden unterwegs seid, bevor sich die Medien für Euch interessieren. Und bevor das nicht eintrifft, fahrt Ihr ohne roten Faden die einzelnen, überall auf dem Berg verteilten Aufgaben ab. Diese gliedern sich in drei Kategorien: Punkten in bestimmten Tricktypen (Flip, Grab, Spin), spezielle Tricks ausführen und einen Punkte-High-Score knacken. Sobald Ihr die vorbestimmte Zahl an Ruhm-Punkten erreicht habt, eröffnen sich Euch 'Medienchallenges', welche die Motivationsschraube mächtig anziehen und mit neuen Bergabschnitten, Boards und Magazinfotos belohnen.

Das Tricksystem orientiert sich am Skateboard-Primus "skate.". Mit dem rechten Knüppel springt Ihr, in der Luft variiert Ihr mit den Schultertasten verschiedene Grabs. Tribut an den Realismus: Bevor ihr abspringt, bereitet Ihr Euch für schnelle Spins mit einer Körperdrehung vor. Haltet hierzu die entsprechende Schultertaste gedrückt. Unglücklich sind dagegen offenkundig saubere Landungen, die dennoch zum Sturz führen. "skate."-Veteranen kommen mit der Steuerung schnell zurecht, eigentliches Kopfzerbrechen bereiten die Trickbezeichnungen, die Ihr regelmäßig in der 'Trickfibel' im Optionsmenü nachschlagt. Denn Euch wird zwar gesagt, welchen Trick Ihr ausführen sollt, nicht aber, wie hierzu die Tastenkombination ist. Ein beiliegendes Poster mit allen Tricks plus Erläuterungen zu Basic-Manövern soll Abhilfe schaffen.

Endlich schafft ein Snowboard-Vertreter Tageszeit und Wetter (fast) dynamisch zu simulieren. Während ein Tag in einer Spielsession von Sonnenaufgang, über Mittagssonne hin zu Dämmerung und Nacht wechselt, ist das Wetter nur an bestimmten Tagen besonders schneereich und ändert sich nicht innerhalb einer Abfahrt. Checkt trotzdem stets den Wetterbericht – Neuschnee schaltet neue Routen frei. *pu*



360 Vier verschiedene Kameraeinstellungen stehen Euch zur Wahl. Die 'Actionkamera' rückt auf Knopfdruck Eure Tricks in einen spektakulären Blickwinkel.



Philip Ulc

"GUT"

"Stoked" erinnert mit seinem Fokus auf Tricks und deren Style an "Amped" – das kommt nicht von ungefähr, denn es handelt sich hierbei teils um die gleichen Entwickler. Der Titel kommt wegen eines leicht tranigen Karrieremodus, der einen langen Atem erfordert, zwar nicht ganz an jene Qualität heran, sollte als realistisches Snowboard-Spiel mit klasse abgeschautem Tricksystem aber erste Wahl für Schneebrett-Jünger sein – zumal die HD-Konkurrenz in diesem Jahr pausiert. Mir gefallen die vielen Details wie im jungfräulichen Schnee verbleibende Spuren, die mein Snowboard zieht. Später fliegt Ihr sogar mit dem Helikopter frei herum und entscheidet, wo Ihr Euch am Berg absetzen lasst. Freeriding at its best!

Entwickler	**Bongfish, Österreich**
Hersteller	**Midway**
Termin	**erhältlich**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **8 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: deutsch**

- fünf real existierende Berge
- dynamischer Tageszeiten-Zyklus
- Poster mit allen Tricks im Lieferumfang
- spaßige Renn- und Trickaufgaben im Multiplayer-Modus

SPIELSPASS 77

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Realistische Snowboard-Simulation für Freeride-Liebhaber mit vielfältigem Tricksystem, aber schwachem Beginn.**



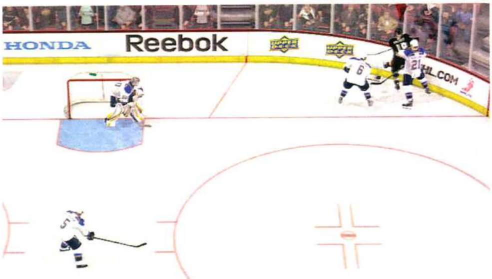


360 Auf jedem der fünf Berge erfüllt Ihr 'Pro Aufgaben' eines echten Profi-Snowboarders (links). Dadurch schaltet Ihr Duelle frei: Meistert die zahlreichen gestellten Trickvorgaben und saust durch grüne Tore, die Euch Orientierung im Backcountry geben.

NHL 10

PS3 360 Sportspiel USK 0

M! HIT



360 Schützt den Puck, indem Ihr Euch an die Bande lehnt und bei Bedrängnis mit dem Fuß weiterspielt. Über die Bande spielt Ihr nun auch zielgenaue, reguläre Pässe.

Electronic Arts gelingt ein noch realistischeres Eishockey-Spielgefühl – trotz besserer Zugänglichkeit. Wie das zusammenpasst? Zu Spielbeginn stellt Ihr nicht nur standesgemäß eine von vier Schwierigkeitsstufen ein, sondern wählt neuerdings einen passenden 'Spiel-Stil': Casual, Standard, Normal und Hardcore stehen zur Wahl. In Letzterem ist der Spielablauf spürbar langsamer, Pässe sind weniger präzise und der Schiedsrichter pfeift das Geschehen wegen Regelverstößen öfter ab. Dadurch kommt "NHL 10" dem echten Eishockey-Sport augenfällig näher, eignet sich aber auch nur für Vielspieler und Simulations-Fans. Die anderen Spielstile verzeihen mehr Fehler und beschleunigen die Action auf dem Eis. Über diverse Schieberegler wie Puckkontrolle oder Passgenauigkeit justiert Ihr übrigens Euren eigenen Stil und speichert diesen als 'Favoriten'. Simpel-Hockey gewährleistet die "NHL 94"-Steuerung, die schon im Vorjahr als Gag eingeführt wurde und mit wenigen Buttons auskommt.

Die Spielmodi wie Einzelspiel, Manager oder Turnier sind altbewährt: Dafür könnt Ihr in diesem Jahr mit der DEL eine neue Saison starten – das wurde uns in der "09"-Fassung verwehrt. Der 'Be a Pro'-Modus ist wieder an Bord, diesmal wählt Ihr neben Spielmacher und Scharfschützen auch den 'Harter Typ'-Spieler, der im Rückraum ordentlich Bodychecks austeilt oder Gegner in Faustkämpfe verwickelt. Hier kommt die neue Ego-Ansicht zum Zuge, die jedoch keinen spielerischen Mehrwert oder gar bessere Übersicht bietet. Bereichernd für das Spiel ist dagegen die Bandenphysik-Engine: Schirmt den Puck mit Eurem Körper ab oder spielt diesen mit dem Fuß weiter. Zwingt Euch ein Gegner durch Schläger-Haken wortwörtlich in die Knie, könnt Ihr den Puck trotzdem abspielen – tolles Detail. Insgesamt sind spielerische Verbesserungen im Pass-System zu finden, das punktgenaues Abspiel über die Bande und in den freien Raum erlaubt. *pu*



PS3 Neu und belanglos: die obligatorischen Kämpfe in der Ego-Ansicht.



"GUT"

Philip Ulc

EA setzt in diesem Jahr auf keine Paukenschläge à la "Be a Pro"-Modus oder die Online-Dauerliga (beide sind selbstredend integriert), sondern dreht an kleinen Rädchen der Spielmechanik: Das verfeinerte Pass-System und das Spiel an und über die Bande erfreut taktische Kufencracks. Die 'Spiel-Stile' erlauben ein komfortables Einstellen, wie hoch der Simulationsanteil ausfallen soll. Dadurch wird "NHL 10" einsteigerfreundlich für Teilzeit-Eisläufer und interessant für beinharte Eishockey-Fans – auch wenn die Grundsteuerung durch zahlreiche Doppelbelegungen Einarbeitungszeit kostet. An der Präsentation gibt es eh nichts zu meckern, Stadionatmosphäre und ein deftiger Soundtrack rocken.

Entwickler	**EA Canada, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- Pässe über Bande und in den freien Raum
- separater Playoff-Modus neu anwählbar
- DEL und 6 andere Profi-Ligen als Saison spielbar
- 'Be a Pro'-Modus geringfügig erweitert

SPIELSPASS 88

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Hochklassige Eishockey-Simulation mit weniger Neuerungen als im Vorjahr, aber spielerischen Optimierungen im Detail.**

Spectrobes: Der Ursprung

Wii Action-Rollenspiel USK 6

Die "Spectrobes" sind intergalaktische Monster, die sich fangen und trainieren lassen. Mit ihrer Hilfe lassen sich allerlei Ungeheuer bekämpfen und Hindernisse aus dem Weg räumen. Ihren Ursprung entdecken Raumfahrer Rallen und Kollegin Eleena in einer fremden Galaxie, in die sie per Wurmloch katapultiert werden. Hier gilt es die Monsterinvasion unter Kontrolle zu bringen, den armen Bewohnern zu helfen und "Spectrobes"-Fossilien zu bergen. Gekämpft wird im Gegensatz zu "Pokémon" in Echtzeit: Ihr steuert Rallen und ein Spectrobe gleichzeitig mit Tasten und Remote-Schwung, so lassen sich sogar allerhand wuchtige Teammanöver einsetzen. Je nach Partner und seinen Talenten ergeben sich die verschiedensten Taktiken, mit denen Ihr die vielen Monstertypen austrickst und ihrem Geheimnis auf die Schliche kommt. *oe*



Wii Held und Spectrobe nehmen die Monster gemeinsam in die Zange.



"GEHT SO"

Oliver Ehrle

Das Weltraumabenteuer für Kids geht locker von der Hand, weil Ihr einfach dem Radarpfeil folgt und die Kämpfe nur selten knifflig werden. Allerdings nervt die störrische Kameraführung und der zu lineare Aufbau – man muss sich allerhand Palaver anhören, bevor sich manches Tor öffnet.

Entwickler	**Genki, Japan**
Hersteller	**Disney Interactive**
Termin	**im Handel**
Preis	**45 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: deutsch**

- über 100 Monster zum Sammeln und Trainieren
- Ihr steuert Held und Begleiter simultan
- putzige Anime-Grafik
- viele, aber simpel aufgebaute Schauplätze

SPIELSPASS 68

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Suchen, sammeln und kämpfen: Intergalaktisches Anime-Abenteuer, das gelegentlich mit unnötigen Hängern nervt.**

Spyborgs

Wii Beat'em Up 12

Drei Robokämpfer mischen die Droidenarmee auf: Capcoms "Spyborgs" will dem klassischen Prügelscroller mit einzigartiger Teamtaktik, entwickelbaren Helden und dem Spionage-Auge neue Seiten abgewinnen.

In vier Kapiteln mit insgesamt 35 Levels gilt es die vielen Mechanikmonster mit zwei Helden zu verschrotten: Ihr könnt sie im Zweispielermodus mit Freunden steuern oder als Solist zwischen den beiden Figuren wechseln und so ihre Vorzüge je nach Situation nutzen – die KI übernimmt jeweils den Partner. Zur Wahl stehen der Allround-Krieger Stinger, das flinke Cyborggirl Clandestine und der schwerfällige Mech Bouncer. Diese lassen sich im Laufe des Abenteuers ausbauen und erlernen diverse Spezialmanöver, Team-Attacken und Finishing-Moves – so hält Euch der Prügelmarathon spielerisch bei der Stange. Zudem erspäht Ihr massig versteckte Extras und Schalter, die etwa Brücken oder Tore passierbar machen. Ihr findet sie mit Hilfe des Spionauges, das Ihr durch die Remote direkt auf den Bildschirm richtet – dann werden geheime Elemente sichtbar. Zum Glück müsst Ihr nicht planlos herumleuchten, lokale Flimmereffekte verraten die Präsenz von Geheimnissen; schaut Euch die Umgebung genau an! Für Schwung sorgen auch über 50 Zwischenszenen, die etwa neue Feindtypen spektakulär ins Abenteuer bringen. Euch erwarten Hinterhalte, Flankenangriffe und Kesselschlachten. Dabei verweilt die Kamera jedoch in der Totalen, was Euch zeitweise den Überblick verwehrt – Eure Kämpfer verschwinden schon mal zwischen den vielen Robospinnen und Blechsoldaten! *oe*



Oliver Ehrle

"GUT"

Die lernfähigen "Spyborgs" und ihr Teamgeist stellen Prügelfans vor neue Herausforderungen. Es gibt laufend frische Talente und Geheimnisse zu entdecken, was einige Abwechslung in die Levels bringt. Allerdings wird es gelegentlich unübersichtlich und im Einspielermodus kann man sich mit dem Heldenwechsel durchaus verhaspeln. Der "Wo bin ich?"-Faktor verbreitet schon mal Verwirrung, da sich Helden, Feinde und Hintergründe stellenweise farblich kaum unterscheiden. Zum Glück könnt Ihr Euch mit Standardcombos aus prekären Lagen befreien.



Wii Zwei Helden für einen Spieler: Im Laufe des Abenteuers nutzt Ihr nach und nach die verschiedenen Funktionen von Wii-Remote und Nunchuk.

Entwickler **Bionic Games, USA**
Hersteller **Capcom**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (offline), Sprache: einstellbar, Text: deutsch**

- 35 Geheimnis-gespickte Levels
- vier wuchtige Obermotze
- entwickelbares Heldentrio
- Teamsteuerung für Solisten
- mitunter wird es unübersichtlich

SPIELSPASS 70

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Trickreiche Teamschlacht mit vielen Geheimnissen, der es jedoch an Sympathieträgern und Übersicht mangelt.**

MySims Agents

Wii Adventure 0

Superverbrecher Morcubus bedroht den Frieden von Simshausen, nur ein Geheimdienst kann ihn aufhalten. Ihr startet Eure Agentenkarriere mit einem selbst erstellten Sim, dem sich im Laufe des Abenteuers weitere Spürnasen anschließen – bis Ihr eine richtige Schnüffelorganisation kontrolliert! Aller Anfang ist jedoch die einfache Detektivarbeit auf der Straße: Ihr plaudert mit den Bewohnern der Simsstadt und helft ihnen in zahlreichen Fällen, etwa Diebe zu fassen, aber auch heimliche Verehrer ausfindig zu machen. Später führen Euch die Fälle auf Schauplätze außerhalb der City wie Spukschloss, Dschungel und Tempel. Dabei bedient Ihr Euch klassischer Detektivtaktiken: Ihr untersucht die Orte des Verbrechens mit der Lupe, plaudert mit Zeugen, knackt Kisten und Computer. Alle Indizien werden per Notizblock festgehalten, so kommt Ihr dem Verbrecher nach und nach auf die Spur. Denn jeder Fall ist ein Puzzlestück in Morcubus' teuflischem Plan und nur wer clever agiert, kann sein Geheimnis lüften. Spannend werden die Ermittlungen durch die vielen Details und Hintergründe: Bei weitem nicht jeder Sim sagt Euch die Wahrheit und so mancher Auftraggeber entpuppt sich schließlich als Täter, der nur von sich ablenken will. Im Laufe des Abenteuers ergattert Ihr allerlei Agentenwerkzeuge, die Ihr im selbst errichteten Hauptquartier installiert. Dort lassen sich dann auch kompliziertere Fälle lösen und Aufgaben verteilen. Wer Morcubus' finstere Machenschaften aufdecken will, muss mehrere Agenten ins Feld schicken – wie ein Geheimdienstchef! *oe*




Wii Wer korrekte Informationen will, muss geschickte Fragen stellen (links) und den Bewohnern von Simhausen so manche Gefälligkeit erweisen (rechts).



Oliver Ehrle

"GUT"

Eigentlich laufen die Agenten nur herum, stellen Fragen und benutzen Items. Aber die clever arrangierten Tüftelaufgaben machen die Ermittlungen richtig spannend. Was auf den ersten Blick wie ein 'klarer Fall' aussieht, entpuppt sich nach zielgerichteter Hinterfragung als fies inszenierte Intrige. Da steht oft Aussage gegen Aussage und nur Euer Spürsinn kann den Lügner entlarven; sammelt Beweise und wägt ab, wem Ihr glaubt. Zwischendrin lockert reichlich Situationskomik die Spionage auf, auch der Spaß kommt nicht zu kurz.



Wii Per Steuerkreuz kommt die Ausrüstung zum Einsatz: Hier entdeckt unser Agent Fußspuren des Täters – jedes Indiz wird umgehend im Block notiert.

Entwickler **Sims Studio, USA**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: deutsch**

- entwickelt Euch vom Straßendetektiv zum komplexen Geheimdienst
- viele Fälle, die Ihr Euch selbst sucht
- spannend inszenierte Geheimnisse in überschaubarer Umgebung

SPIELSPASS 80

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Mehr als nur Checkpoints abklappern: MySims-Agenten müssen ihren Grips anstrengen und entdecken einige Überraschungen.**

MotorStorm: Arctic Edge

PSP PS2 Rennspiel USK 12

Im Zuge der neuen PSP-Offensive schrumpft Sony eine Vollgasmarke auf Mobilformat, die bislang als Zugpferd für die große PS3 diente: Der dritte "MotorStorm"-Teil hört auf den Untertitel "Arctic Edge" und schickt Euch in kalte Gefilde. Deshalb wird vor allem über Eis und Schnee gerast, auf tiefer liegenden Pisten findet sich aber noch reichlich Matsch – auch enge Schluchten, steile Abhänge und gewagte Sprünge stehen wieder auf der Tagesordnung.

Dazu kommen neue Gefahren, denn im Gegensatz zu früheren Teilen kann es passieren, dass eine befahrene Brücke einbricht oder eine Lawine auf Euch niederprasselt. Wie gehabt geht es darum, die aggressiven Gegner hinter sich zu lassen. Ein wichtiges Mittel dazu ist der Boost-Antrieb, der auf Knopfdruck aktiviert wird. Den Temposchub könnt Ihr nahezu unbegrenzt nutzen, nur solltet Ihr auf die Hitzeentwicklung achten: Wer zu ausdauernd Vollgas gibt, riskiert eine Explosion. Neben normalen Rennen warten gelegentlich Herausforderungen, bei denen Ihr unter Zeitdruck Tore passiert oder während der Fahrt abhängig von Eurer Platzierung stetig Punkte sammelt.

Die PSP-Grafik ist ordentlich detailreich und flott, durch die winterliche Thematik sehen die Strecken aber wenig spektakulär aus. Ansonsten gibt es als neue Fahrzeugtypen Pistenraupen und Schneemobile, die sich nahtlos in den Fuhrpark einfügen und ansonsten nicht weiter auffallen. Letztlich ist "Arctic Edge" ein routinierter Aufguss der Vorgänger im neuen Gewand, der für flotte Rasereien taugt, aber auch zeigt, dass das Konzept langsam in die Jahre kommt. *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

Dass ein "MotorStorm" auch im kleinen Format anständig funktionieren kann, beweist "Arctic Edge". Die Optik ist trotz des eintönigen Polar-Szenarios ansehnlich, der Soundtrack lässt es krachen, die Steuerung fühlt sich gut an und die Rennen sind flott. Trotzdem will bei mir der Funke nicht so recht überspringen: Dem Streckendesign fehlt der letzte Pfiff, Gimmicks wie Lawinen stören mich eher. Auch die paar neuen Vehikel bringen der Raserei nicht viel. Stört Ihr Euch nicht daran, gibt das PSP-"MotorStorm" zweifelsohne ein sehr gutes Offroad-Spektakel ab – nur zum großen Hit reicht es nicht.



PSP Die Pistenraupe ist neu im "MotorStorm"-Fuhrpark und gehört zu den schweren Vehikeln – langsam ist das wuchtige Gerät deshalb aber noch lange nicht.

Entwickler **BigBig Studios, England**
Hersteller **Sony**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 12 Strecken
- 8 Fahrzeugklassen, darunter 2 neue: Pistenraupe und Schneemobil
- Karriere mit 101 Wettbewerben
- versteckte Symbole für Sammler

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	78
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Flotte Offroad-Raserei durch die Arktis, die gut aussieht und Spaß macht, aber keine neuen Impulse setzt.**

Need for Speed SHIFT

360 PSP PS3 Rennspiel USK 6

Während das Xbox-360-"SHIFT" mit der PS3-Fassung (siehe letzte M!) identisch ist, entpuppt sich die PSP-Variante als ein ganz anderes Spiel, das eigentlich einen eigenständigen Untertitel verdient gehabt hätte. Handheld-Piloten werden nämlich mit einem hochkarätigen "Need for Speed"-Vertreter bedient, der sich eher an früheren Serien-Teilen orientiert: Die Karrierestruktur erinnert stark an "ProStreet", nur straffer und ansprechender umgesetzt. Die Lenkung der Boliden ist handlich und verrät einen Arcade-Einfluss, ohne zu künstlich zu wirken. Gerast wird fast nur auf Stadtkursen (u.a. in Paris und dem sehr hügeligen San Francisco), die in detailreicher und flüssiger Optik inszeniert wurden – damit fährt "Shift" auf der PSP weit vorne mit. *us*



PSP Rennen im abendlichen Paris gibt es nur auf der PSP.

M! HIT



Ulrich Steppberger

"SUPER"

Dass "SHIFT" auf der Xbox 360 überzeugt, war abzusehen – doch die PSP-Fassung ist für mich eine echte Überraschung. Statt eine Simulation zu machen, wurde mobil ein rundum überzeugender Arcade-Raser mit einer Prise Anspruch, schicker Grafik, coolen Strecken und vielfältigen Rennarten gebastelt, der vor allem alte Serienfans begeistert.

Entwickler **Slighty Mad Studios, England (360) EA Bright Light, England (PSP)**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **im Handel**
Preis **70/40 Euro**

Unterstützt » **360: bis 12 Spieler (online), PSP: bis 4 Spieler; Sprache: einstellbar, Text:**

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	360
Multiplayer	9 von 10	87
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	
Singleplayer	8 von 10	PSP
Multiplayer	8 von 10	84
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Feine Wiederauferstehung der "Need for Speed"-Serie, je nach Konsole mit viel Simulations- oder Arcade-Qualitäten.**

Katamari Forever

PS3 Geschicklichkeit USK 0

Endlich können auch PS3-Besitzer fröhlich rumkugeln: Rollt einen klebrigen Ball durch die Gegend, an dem laufend Objekte hängen bleiben, wodurch er anwächst. Meist ist es Eure Aufgabe, im Zeitlimit die Mindestgröße zu erreichen, manchmal sollt Ihr aber auch bestimmte Dinge sammeln. Im Gegensatz zum älteren Xbox-360-Bruder "Beautiful Katamari" gibt es mehr und abwechslungsreichere Levels (von denen einige recycelt wurden), hübsche Grafikfilter machen das schräge Geschehen ansehnlich. Neue Möglichkeiten wie Sprünge und einige Extras erleichtern punktuell das Prinzenleben. Umso nerviger ist es deshalb, dass die träge Steuerung und vor allem die teils chaotische Kamera wieder nicht verbessert wurden. *us*



PS3 Die klaren Konturen geben der Kugelei einen frischen Anstrich.



Ulrich Steppberger

"GUT"

Eigentlich finde ich "Katamari" inzwischen ausgelutscht, doch "Forever" lockt mich trotzdem ein weiteres Mal vor die Konsole: Die skurrile Optik wurde aufpoliert und die neuen Levels lassen den Charme der Frühzeit gelungen aufleben. Wer noch nie kugelte, sollte sich die Chance nicht entgehen lassen, für Serienveteranen steckt aber nur wenig Neues drin.

Entwickler **Namco-Bandai, Japan**
Hersteller **Namco-Bandai**
Termin **im Handel**
Preis **ca. 50 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: einstellbar**

- rund 30 Levels, zur Hälfte neu und zur Hälfte von alten Teilen übernommen
- Prinz kann jetzt kurz springen
- Extras erleichtern das Sammeln
- keine Online-Spielmodi mehr

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	77
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Fröhlich-schräger Kugelspaß, der immer noch die alten Macken hat, aber dafür mit Charme und Umfang punktet.**

Gran Turismo

PSP Rennspiel 0



PSP Auf fast allen Kursen habt Ihr jede Menge Platz, denn das Teilnehmerfeld wurde konsequent auf vier Autos beschränkt – immerhin verhindert dies das lästige 'Perlenketten-Phänomen, das bei den großen Teilen manchmal auftritt.



"SUPER"

Oliver Schultes

Ich stimme meinem Kollegen Ulrich grundsätzlich zu: Ein Karriere-Modus hätte dem Spiel nicht geschadet. Aber sein Fehlen brachte mich dazu, die Fahrtests zu absolvieren. Und was soll ich sagen: Sie fesselten mich ans virtuelle Lenkrad wie damals die Führerscheinprüfungen aus dem PlayStation-Erstling – das schürt meine Vorfreude auf "Gran Turismo 5" nur noch mehr. Fahrverhalten, Grafik, Sound und schierer Umfang sind überwältigend, der umständliche Autokauf mit den zufällig auftauchenden Marken ist dagegen einfach nur käsig – warum gibt es nach einem Rennen keinen 'Hier geht's zum Händler'-Shortcut-Button? Ebenfalls seltsam: die Polygonkanten-Blitzer auf einigen Strecken. Kazunori Yamauchi und sein Team sind bekannt für ihre krankhafte Detailversessenheit – das macht diese kleinen Grafikfehler doppelt unschön.

Bis vor Kurzem war die PSP-Fassung von "Gran Turismo" das "Duke Nukem Forever" der Rennspiele: vor Jahren mit einem Konzept-Screenshot angekündigt und seitdem verschollen oder nur gelegentlich mit 'Das ist immer noch in Arbeit'-Meldungen aus Japan am Leben erhalten. Zur E3 im Juni änderte sich das Bild: Eine spielbare Version wurde präsentiert und der erstaunlich frühe Veröffentlichungstermin verkündet – zeitgleich mit der PSPgo ist "Gran Turismo" zum 1. Oktober erhältlich. Was Ihr dann auf UMD oder als digitalen Download erhaltet, sorgt in der Redaktion für zwiespältige Meinungen: Kazunori Yamauchis Handheld-Rennsimulation ist gleichzeitig eine mitreißende PS-Wundertüte und ein Musterbeispiel für nicht-existentes Spieldesign.

ALLE 87 HERSTELLER

AC Cars (1), Acura (9), Alfa Romeo (11), Alpine (2),Amuse (4), ASL (2), Audi (20), Bentley (1), Blitz (1), BMW (15), Bugatti (1), Buick (2), Cadillac (1), Callaway (1), Chaparral (2), Chevrolet (18), Chrysler (3), Citroen (7), Cizeta (1), Daihatsu (15), DMC (1), Dodge (9), Dome (1), Eagle (1), Ferrari (2), Fiat (7), Ford (18), FPV (2), Gillet (1), Ginetta (1), HKS (1), Hommell (1), Honda (89), HPA Motorsports (1), Hyundai (7), Infiniti (4), Isuzu (3), Jaguar (7), Jensen (1), Lamborghini (2), Lancia (5), Land Rover (1), Lexus (10), Lister (1), Lotus (14), Marcos (1), Mazda (84), Mercedes-Benz (18), Mercury (1), MINE'S (2), Mini (4), Mitsubishi (67), Mugen (1), Nismo (7), Nissan (117), Opel (7), Opera Performance (2), Pagani (4), Panoz (1), Pescarolo (3), Peugeot (12), Plymouth (2), Polyphony Digital (1), Pontiac (5), Proto Motors (1), RE Amemiya (1), Renault (5), Renaultsport (8), RUF (5), Saleen (1), Scion (2), Seat (1), Shelby (3), Spoon (5), Spyker (1), Subaru (30), Suzuki (11), Tommy Kaira (2), TOM'S (1), Toyota (72), TRD (1), Trial (1), Triumph (1), TVR (7), Vauxhall (7), Volkswagen (16), Volvo (2)

Die Zahl in Klammern gibt die Anzahl der jeweils angebotenen Automodelle an.

Fassen wir zuerst die unstrittigen Aspekte zusammen: In Sachen Umfang steckt "Gran Turismo" mit 840 Autos und 45 Strecken alle PSP-Rivalen in die Tasche. Die Kurse stammen überwiegend aus Episode 4 der Serie, mit Valencia findet sich nur ein Neuzugang, der nicht sonderlich spektakulär aussieht. Grafisch setzt sich die Raserei an die Genrespitze: Die Automodelle glänzen durch zahlreiche Details und überraschen mit einer richtigen Cockpit-Ansicht. Zwar fehlt ein animiertes Lenkrad, doch individuelle Eigenheiten der Boliden bis hin zu funktionierenden Außenspiegeln wurden eingearbeitet. Diese Perspektive bietet das beste Tempogefühl, während die Varianten hinter bzw. über dem Vehikel etwas statisch wirken. Auf vereinzelten Strecken fallen kleine Macken wie einige verwaschene Texturen und Polygonkantenblitzer auf, generell wird aber ein hohes Niveau erreicht: Gerade Kurse, die durch bebaute Gebiete wie New York führen, bringen hochkarätige Grafikpracht auf das kleine Display.

Fahren will gelernt sein

Wie gewohnt ist eine umfangreiche Fahrschule dabei, die Euch in über 100 Herausforderungen die Grundzüge des Vollgaslebens vermittelt: Überwiegend geht es darum, Kurvenpassagen innerhalb eines Zeitlimits fehlerfrei zu nehmen oder in einer Passage Kontrahenten ohne ruppige Manöver zu überholen. So macht Ihr Euch auch mit den Unterschieden der Antriebsarten und dem Fahrverhalten vertraut, das den großen Konsolen-Brüdern nicht nachsteht. Davon abgesehen setzt "Gran Turismo" konsequent auf das Zwischendurch- und Sammel-Prinzip: Fahrt einzelne Rennen und kauft Fahrzeuge – das war's. Nicht einmal ein rudimentärer Karriere-Modus ist vorhanden, als alternative Renntypen stehen lediglich der von "GT 5 Prologue" bekannte Driftwettbewerb



PSP Auch die legendäre Nordschleife darf nicht fehlen und sieht wieder imposant aus – nur die Sprüche auf dem Asphalt könnt Ihr jetzt nicht mehr lesen.



PSP Die Stadtkurse sind wie auf den großen Konsolen am schönsten anzusehen: An der Costa di Amalfi genießt Ihr einen Blick aufs Meer.



PSP Das ist stilvoll: Durch Monaco (serientypisch als 'Cote d'Azur' getarnt) brettern wir natürlich mit einem edlen Ferrari.



PSP Die Cockpits sind nicht so detailliert wie beim kommenden "GT 5", aber durchaus den Autos angepasst: Bei dieser US-Kutsche erkennt Ihr vorne den Turbolader.



PSP Knifflige Offroad-Pisten: Selbst wenn Ihr alleine unterwegs seid, rutscht Ihr schon bei kleinen Lenkfehlern von der Ideallinie.



PSP Jede Fahrzeug- und Streckenkombination ist möglich: Hier tuckern wir gemütlich mit einem VW Käfer (Baujahr 1949) durch Seattle.

sowie die Zeitjagd zur Verfügung. Die Einstellmöglichkeiten beschränken sich auf Rundenzahl, Schwierigkeitsstufe (bei der Ihr pro Stecke immer erst mit der niedrigsten anfangen müsst) und Gegnerautos (sie fahren genau Euer oder sonst ähnliche Vehikel). Apropos Gegner, Ihr tretet stets gegen ein Computer-Trio an, mehr (oder weniger) sind nicht vorgesehen. Nun ist das eine feine Sache, wenn man einfach mal eine Partie spielen will, doch längerfristig motivierende Alternativen wie eine Kampagne vermissen wir schmerzlich. Als Belohnung kassiert Ihr lediglich Geld, mit dem Ihr neue Autos kauft, denn zu Beginn könnt Ihr zwar alle Kurse wählen, besitzt aber nur einen Boliden.

Schnapp sie dir alle?

Nun sollte man meinen, dass Polyphony Digital angesichts des reichhaltigen Fuhrparks daran gelegen sein sollte, dem Spieler den Zugang zu den Flitzern zu erleichtern – doch weit gefehlt. Im Autohaus-Menüpunkt findet Ihr stets nur vier Hersteller, von denen jeweils maximal zehn Modelle angeboten werden. Alle zwei virtuellen Spieltage wechselt das Sortiment zufällig – wer also z.B. einen Ferrari haben will, muss darauf hoffen, dass die italienische Nobelmarke irgendwann einmal auftaucht, doch das kann dauern...

Das ist den Entwicklern durchaus bewusst, statt aber das merkwürdige Konzept entsprechend zu ändern, empfehlen sie kurzerhand in der integrierten Anleitung, man solle doch einfach mehr mit Freunden spielen und Autos tauschen. Einen Online-Modus gibt es aber nicht, somit müsst Ihr die Kumpels in einem Raum versammeln. Dann stehen die gleichen Rennoptionen und sogar noch mehr zur Verfügung: So lassen sich verschiedene Handicaps wie versetzte Startplätze oder Leistungsboni bzw. -abzüge einstellen, um unterschiedliches Können auszugleichen. Wer unbedingt will, kann einen KI-Fahrer einsetzen, der sich an den im Solospiel gezeigten Leistungen orientiert. Abschließend sorgt ein Zufallselement dafür, dass manchmal das Preisgeld nach dem Alles-oder-nichts-Prinzip ausgeschüttet wird.

"Gran Turismo" auf der PSP kann viel und bietet viel, wenn Euch Fahrübungen und einzelne Rennen reichen. Die sind mit kleinen Einschränkungen großartig umgesetzt und werden dem großen Namen gerecht. Weil aber darüber hinaus eine ganze Menge fehlt, was man von einem modernen Rennspiel erwarten kann, bleibt ein zwiespältiges Gefühl – und das Fazit, dass das Gesamtwerk in dieser Form nicht prädikatswürdig ist. *us*

ALLE 45 STRECKEN

- Apricot Hill Raceway
- Autumn Ring (normal & Mini)
- Anfängerparcours
- Côte d'Azur
- Cathedral Rocks (Trail I-III)
- Chamonix
- Circuit de la Comunitat Valenciana Ricardo Tormo
- Circuit de la Sarthe (Old & 2005)
- Città di Aria
- Costa di Amalfi
- Deep Forest Raceway
- El Capitán
- Fuji Speedway (F & 90er)
- Grand Canyon
- Grand Valley (Speedway & Ost)
- High Speed Ring
- Ice Arena
- Infinion Speedway – Sportwagen
- Laguna Seca Speedway
- Midfield Raceway
- Motorland
- New York
- Nürburgring (Nordschleife)
- Opéra Paris
- Seattle Circuit
- Seoul Central
- Suzuka Circuit (normal, Ost, West)
- Swiss Alps
- Tahiti Maze
- Teststrecke
- Tokyo R246
- Trial Mountain Circuit
- Tsukuba Circuit
- Twin Ring Motegi (normal, Ost, West, Speedway)



PSP Gezielter Fahrzeugkauf ist schwer: Erst muss die Wunschkarre auftauchen...



PSP Die Fahrherausforderungen sind knifflig und motivierend.

Ulrich Steppberger



"GUT"

War es am Ende doch die Zeitnot? "Gran Turismo" wirkt auf mich wie ein halbfertiges Spiel: An Grafik (gerade die Stadt- und Bergstrecken sehen sehr lecker aus) und Fahrverhalten (fühlt sich einfach richtig an) gibt es nichts zu meckern, auch die Prüfungen entsprechen den Erwartungen. Doch wo ist der Rest abgeblieben? Aufs Häppchen-Zocken für unterwegs zu optimieren, ist prinzipiell löblich, aber gar keine Karriere anzubieten, finde ich schwach. Die Idee mit dem KI-Fahrer für Mehrspieler-Duelle ist kein Ersatz, zumal es keine Online-Unterstützung gibt. Auch über bizarre Widersprüche wie tonnenweise Autos hineinzupacken, diese aber durch willkürliche Einschränkungen des Shop-Systems schwer zugänglich zu machen, kann ich nur den Kopf schütteln.

Entwickler	**Polyphony Digital, Japan**
Hersteller	**Sony**
Termin	**1. Oktober**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler,**
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » 45 Strecken, darunter 1 neue (Valencia)
- » 840 Autos von 87 Herstellern
- » umfangreiche Fahrherausforderungen
- » kein echter Karriere-Modus
- » Autotausch via Wi-Fi möglich

SPIELSPASS 84

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » **Nicht nur technisch beeindruckende Fahrsimulation mit massig Autos und Strecken, der es an Spielmodi mangelt.**

Mario & Luigi: Abenteuer Bowser

DS Action-RPG 6

M! HIT



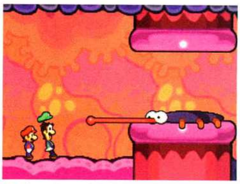
DS Mein Name ist nicht Sponge-Block! In der detailliert gestalteten isometrischen Oberwelt trifft Bowser auf diesen gelben Gesellen nebst Hund Blockdogge.



DS Bohrt sich der Tintenfisch unten ins Fleisch, hat Bowser oben Magenweh.



DS Getimte Hammerschläge pumpen Bowsers Muckis ordentlich auf.



DS Angsthase Luigi sorgt mit memmenhaftem Verhalten wieder für Lacher.



DS Dank Spezialblock saugt Bowser den Lolli des Riesengoomba ein.



DS Dieser seltsame Eggbert ist zwar ein Standardgegner, wächst aber trotzdem auf Bildschirmgröße an. Seine Eier müsst Ihr im rechten Augenblick zurückhämmern.

Wie üblich fasst Nintendo im aktuellen Klempner-Rollenspiel ein gesellschaftlich heißes Eisen an. Diesmal die Schweinegrippe. Deren Äquivalent heißt im Pilzkönigreich Metabowlie und wird von giftigen Pilzen, sogenannten Metabowisten übertragen. Warum auch nicht? Immerhin ist Dr. Mario nebst Bruderherz schon zur Stelle und räumt im Miniaturformat die Innereien von Intimfeind Bowser ordentlich durch. Dem wurde von Giftmischer Krankfried, den Fans der Serie bereits aus der GBA-Episode kennen, ebenfalls ein virales Schwammerl serviert. Dadurch verleibte er sich nicht nur die Heldenbrüder ein, sondern den gesamten Hofstaat des Pilzschlosses gleich mit.



"SUPER"

Max Wildgruber

Steckt mir ihr RPG im Slot, grins' ich beim Spielen wie bekloppt! Gemeint sind Mario und Luigi. Im Stich lassen Prinzessin Peach? Nie! Die beiden schnurrbärtigen Lauser suchen sie überall im Bowser! Die Jungs von AlphaDream beweisen, warum sie zu den besten Kreisen der Spieldesigner zählen müssen. Kaum wird all ihren Spielgenüssen gerecht dies schlicht gefügte Danklied. Nehmt doch zum Beispiel Endboss Krankfried. Dank kongenialem Übersetzer wird er zum irrwitzigen Schwätzer. Oder die schweißtreibenden Kämpfe. Noch jetzt hab' ich vom Hämmern Krämpfe! Mit einem Wort: Ein echtes Prachtstück, bei dem die 90 ich mit Macht zück'. Trotz linearer Dungeons nämlich ist dieses Rollenspiel nicht dämlich. Denn alle Rätsel sind vorzüglich, die Dialoge höchst vergnüglich. Drum rat' ich Euch: Seid keine Knauser und holt Euch "Abenteuer Bowser"!

Im Körper des Feindes

So hirnrissig diese Ausgangssituation auch klingen mag: Entwickler AlphaDream schafft es damit auf urkomische Weise, das Spielkonzept des DS-Vorgängers "Partners in Time" sinnig zu variieren: Anstelle der Babyversionen des Brüderpaares ist es nun nämlich der stachelige Koopakönig, den Ihr per Y- und X-Taste über den oberen Bildschirm dirigiert. Unten werkeln sich die quirligen Schnauzbart-Boys durch die royalen Innereien, wobei die A-Taste Mario, die B-Taste Luigi vorbehalten bleibt.

Im prächtigen 2D-Cartoonstil wirkt Bowsers Körper dabei wie eine gigantische Jump'n'Run-Stage. Klopfen die Brüder dort mit einem Hämmerchen auf Nervenenden oder befreien verstopfte Drüsen von Parasitenbefall, bekommt der in einer isometrischen Oberwelt agierende Grobian einen Kraftschub oder darf wieder seinen kurzzeitig erstickten Feueratem verströmen. Trotz streng linearem Aufbau langweilt Euch "Abenteuer Bowser" dabei fast nie. Entweder kommt im richtigen Moment ein packender Rundenkampf im bekannten Mix aus Menübefehlen, getimten Sprüngen und Spezialattacken oder ein schönes Plattformrätsel zwingt Euch zur Verbindung der beiden Welten. So öffnen sich für die Brüder neue Wege, wenn Ihr Bowser Wasser saufen lasst. Habt Ihr Euch gerade an Bowsers Innenwelt gewöhnt, kommen die Brüder auch schon frei und erkunden dank kleinerem Körperwuchs Areale der Oberwelt, die Ihr vorher mit Bowser zwar sehen, aber nicht erreichen konntet. Titanische Bosse über beide Bildschirme, der überraschende Einsatz von Touchscreen und Mikrofon sowie unfassbar lustige deutsche Dialoge runden das dritte Handheld-RPG unserer Lieblings-Latzhosen gelungen ab. *mw*

Entwickler	**AlphaDream, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**9. Oktober**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- Jump'n'Run-Passagen fordern Teamwork von den Brüdern
- Dungeon-Rätsel kombinieren die Handlung beider Bildschirme
- Rundenkämpfe mit getimten Attacken

SPIELSPASS 90

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Prachtvoll animiertes Jump'n'Run-RPG – zwar linear, doch superlustig, abwechslungsreich und voller genialer Einfälle.**

Kingdom Hearts 358/2 Days

DS Action-Rollenspiel 6

Anfangs misstrauisch beäugt, hat sich die "Kingdom Hearts"-Serie schnell zu einem Zocker-Favoriten gemausert. Die Geschichte um Sora, Riku und Kairi, die Herzlosen, das Schlüsselschwert, Nobodies und die Organisation XIII wird zwar von Spiel zu Spiel komplizierter, die Fans stört das aber nicht – ganz im Gegenteil. Und so kommt es, dass das sperrig benannte "Kingdom Hearts 358/2 Days" als Vorgänger zu "Kingdom Hearts 2" die Geschichte von Roxas und seiner Zeit bei der mysteriösen Organisation XIII erzählt: Für den Uneingeweihten erweist sich die Story als ein Buch mit sieben Siegeln. Wer die beiden PS2-Episoden kennt, ist klar im Vorteil.

Der XIII-Unterschlupf dient als Ausgangsbasis für die zahlreichen Missionen des Spiels: Hier redet Ihr mit Euren Kollegen, bereitet Euch im Charaktermenü auf kommende Aufgaben vor und speichert den Spielstand. In den Missionen geht's dann zur Sache: In vollem 3D streift Roxas durch viele bekannte Welten, verhaut mit seinem Schlüsselschwert und praktischer Magie die Herzlosen, sucht nach Gegenständen oder sammelt Herzen. Die meisten Aufgaben sind kurz, knackig und schnell erledigt – ideal für eine flotte Runde zwischendurch.



DS Sprachfreunde wählen zwischen deutschem und englischem Bildschirmtext.



DS Die kleinen Herzlosen sind für Roxas und sein mächtiges Schlüsselschwert lediglich Kanonenfutter und werden nur in größeren Ansammlungen gefährlich.

Komplex? Klar!

Neu ist das Tafelsystem: Über das werden Fähigkeiten, Magie und Items verwaltet. Für Perfektionisten bieten sich mit fortlaufender Spieldauer jede Menge Möglichkeiten, die Werte und Fähigkeiten von Roxas zu optimieren. Allerdings geht das nur zwischen den Missionen: Habt Ihr Eurem Helden die falschen Talente mit auf den Weg gegeben, hilft es oft nur die Mission abzubrechen und im sicheren Hafen die Fähigkeiten neu zu ordnen. Für Abwechslung sorgt der Missionsmodus: Dort könnt Ihr nicht nur in die Rollen der weiteren Mitglieder der Organisation schlüpfen, sondern auch gemeinsam mit anderen Spielern ran.

Im Gegensatz zum kartenbasierten "Chain of Memories" für den GBA bietet die DS-Episode die gleichen Actionkämpfe wie die Heimkonsolen-Vorbilder. Die Steuerung wurde sauber an die Bedienelemente des DS angepasst und fühlt sich (auch durch den Verzicht auf Touchscreen-Bedienung) schnell vertraut an. Ebenso bekannt ist die Akustik: Fast der gesamte Soundtrack des Abenteuers wurde von den beiden PS2-Episoden übernommen. Dafür hat sich Square Enix dieses Mal die Kosten für eine vollständige Lokalisation gespart: Die Figuren parlieren nur auf Englisch, zum Glück wurden die Texte kompetent ins Deutsche übertragen. *tn*



DS Auch spektakuläre Kämpfe gegen große Gegner sind mit von der Partie, der Schwierigkeitsgrad ist höher als in "Kingdom Hearts 2".



Thomas Nickel

"GUT"

Beindruckend, was die Entwickler aus dem DS herausholen: Anstatt wie viele Konkurrenten auf Simpel-3D mit Großkopf-Sprites zu setzen, bietet "Kingdom Hearts" eine vorlagengetreue Reproduktion der üppigen PS2-Optik. Spielerisch ist "358/2 Days" angenehm nah an den großen Episoden dran, obwohl mangels Analogstick die Steuerung manchmal etwas ungenau ausfällt. Auch den hyperaktiven Kameramann hat Square Enix immer noch nicht gebändigt. Trotzdem, durch das anspruchsvollere Spielsystem (gerade im Vergleich zum arg simplen "Kingdom Hearts 2") und die praktische Missionsstruktur gefällt "358/2 Days" auf dem DS. Die Vorgänger solltet ihr aber kennen, sonst versteht ihr nur Bahnhof



DS In Halloweentown geht Jack Skellington um. Die Figuren sind für DS-Verhältnisse beeindruckend modelliert.



DS Die Disney-Prominenz gibt sich wieder die Klinke in die Hand: In Agrabah trifft Roxas den blauen Dschinni.

Entwickler	**h.a.n.d.s., Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**9. Oktober**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler,**
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- Vorgeschichte zu "Kingdom Hearts 2"
- missionsbasierter Spielablauf
- Kenntnis der Vorgänger erforderlich
- erstmals mit Mehrspieler-Modus

SPIELSPASS 77

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Kompetentes, grafisch beeindruckendes DS-Abenteuer, das "KH"-Skeptiker nicht überzeugen wird, Serienfans aber gerade recht kommt.**

Divinity II: Ego Draconis

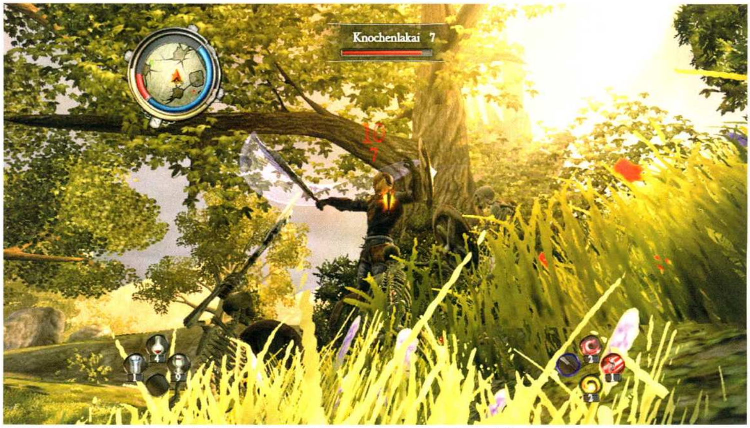
360 Action-Rollenspiel 12







360 Es kracht gewaltig: Fast alle Monster beherrschen Zaubersprüche.



360 Dank der vielfältigen Talente bleibt Ihr auch siegreich, wenn es unübersichtlich wird: Rundumschläge und flächendeckende Zauber treffen alle nahen Feinde – außerdem helfen Rüstungen mit Spezialeffekten wie 'Zauberreflektor'.

In der Märchenwelt Rivellon kämpfen Echsenjäger und Drachentöter um die Vorherrschaft. Im PC-Vorgänger konntet Ihr Gut und Böse leicht voneinander unterscheiden, in "Ego Draconis" ist der Fall komplizierter: Euer Held beginnt als Jäger, entdeckt aber nach und nach die Kräfte der Drachen in sich – auf welche Seite wird er sich wohl schlagen? Eure Aufgaben lassen sich auf bis zu 20 unterschiedliche Weisen lösen, Ihr könnt den Verlauf der Handlung maßgeblich beeinflussen.

Doppeltes Spiel

Aller Anfang ist natürlich das Erforschen der Abenteuerwelt und Trainieren Eures Helden: Ihr erplaudert Missionen und erkundet in deren Ablauf Wälder, Höhlen und Festungen – dort mischt Ihr Goblins und Skelettkrieger in Echtzeit auf. Bis zu acht Angriffe, Zauber und Items lassen sich zur Schnellwahl auf Feuerknöpfe sowie Steuerkreuz legen. Weil Ihr die Talente verschiedener Berufe individuell erlernen dürft, könnt Ihr schon nach wenigen Stunden mit Fern- und Nahangriffen taktisch hantieren.

Wegen der schwachen KI nehmt Ihr es sogar mit stärkeren Monstern oder ganzen Horden auf: Einzelne Figuren lassen sich von ihrer Gruppe weglocken, außerdem können sie nicht über Tische oder Brust-hohe Felsen blicken. So könnt Ihr sie leicht verwirren – und wer eine Verschnaufpause braucht, der findet viele Verstecke. Schwachpunkt der Kämpfe ist die Kollisionslogik, oft bleibt Euer Held an winzigen Elementen wie Topfscherben hängen – dann müsst Ihr Euch umständlich freilaufen.

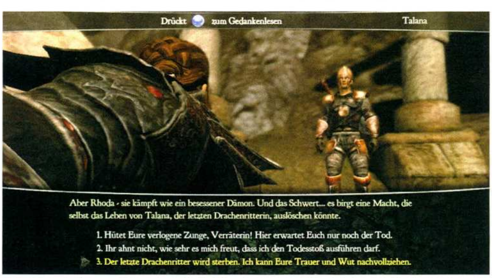
Später im Spiel entdeckt Ihr Euer Drachen-Alter-Ego, mit dem Ihr



360 Nutzt in Drachengestalt den Autofokus, um Feinde vom Himmel zu holen.

durch Schluchten und Höhlensysteme flattert, um Feinde mit Zielsuchgeschossen und Feuerodem zu versengen. In beiden Modi beeindrucken die detailreichen Landschaften, in denen es vor versteckten Schätzen und Überraschungen nur so wimmelt – zwischendrin erzählen aufwändige Renderfilme die Handlung.

Mit all der optischen Pracht ist die Xbox 360 allerdings etwas überfordert, regelmäßig kommt es zu Ruckelanfällen und Hängern. "Divinity II" ist ein an sich spannendes Abenteuer, das aber ausschließlich Hardcore-Rollenspieler langfristig bei der Stange halten wird: Denn nur wer die vielen Fehler zu seinem Vorteil nutzen kann, wird auch bis zum Abspann durchhalten. *oe*



360 Lügt der Gesprächspartner? Als Drachenkrieger könnt Ihr seine Gedanken lesen!



"GEHT SO"

Oliver Ehrle

Spektakuläre Drachenkämpfe, ansprechende Missionen und vielfach entwickelbarer Held: Eigentlich hat "Divinity II" alles, was ein aufregendes Fantasy-Abenteuer braucht. Die technische Umsetzung lässt allerdings zu wünschen übrig: Die Ruckler wären gerade noch zu verschmerzen, aber die Feinde sind so dämlich, dass viele Kämpfe in alberne Fangspiele ausarten. Ihr gebt den Monstern eins auf den Deckel und haut schnell ab, bevor sie zurückschlagen können: Mit etwas Geduld lassen sich so selbst die mächtigsten Ungeheuer besiegen. Das klappt aber nur, solange Ihr nicht an einer Bodenplatte hängen bleibt und dann leichte Beute seid: Solche Szenen wirken alles andere als heldenhaft! So kämpft Ihr in "Divinity II" mehr mit den Fehlern als mit den Monstern: "Oblivion"-verwöhnte Abenteurer werfen schnell das Handtuch.

Entwickler	**Larian Studios, Belgien**
Hersteller	**dtp Entertainment**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: deutsch**

- » spielt als Krieger & Drache
- » rudimentärer Charakter-Editor (Mann/Frau, wenige Frisuren, etc.)
- » vielseitig entwickelbare Talente
- » aufwändig präsentierte Handlung
- » stellenweise ruckelt das Spiel mächtig

SPIELSPASS 70

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Vorsicht Schluckauf: aufwändig inszeniertes Drachenabenteuer, mit dem die Xbox 360 stellenweise arg überfordert ist.**

Holy Invasion of Privacy, Badman!

PSP Strategie 12

Als grimmiger Gott der Zerstörung habt Ihr viel zu tun – vor allem weil Euer Schüler, der als übler Overlord hier und da ein wenig die Menschheit drangsaliert, in echten Schwierigkeiten steckt. Lästige Helden haben es auf ihn abgesehen und wollen ihn aus seinem tiefen Dungeon-Verhau zerren. Also müsst ihr helfend eingreifen: Mit der virtuellen Spitzhacke baut ihr einen verzweigten Dungeon und bevölkert ihn durch Weghacken der passenden Steine mit Monstern. Dabei gilt es, ein recht komplexes Öko-System zu beachten: Der klassische Schleim stellt die Grundlage für mächtigere Kreaturen wie Kampfinsekten und bewaffnete Echsenmenschen dar. Setzt Ihr aber nur auf die Reptilien und verzichtet fahrlässigerweise darauf, Maden anzusiedeln, finden erstere nichts mehr zu fressen und verhungern.

Die Lernkurve ist trotz Trainingsmissionen von Anfang an steil. Wenn dann die Helden ins Spiel kommen, habt Ihr schnell alle Hände voll zu tun und wenig Zeit, Euch weiterhin eine kluge Strategie auszudenken. Erschwert wird die Lage zusätzlich durch das oft sehr unverhersehbare Verhalten der Dungeonbewohner. Eine Kurioisität am Rande: In den USA ist das Spiel nur als Download erschienen, bei uns kommt dagegen auch die UMD in die Läden. *tn*



Thomas Nickel

"GUT"

Die Idee und die 8-bittige Präsentation von "Badman!" sind ebenso witzig wie gelungen, aber die hohe Einstiegshürde solltet ihr nicht unterschätzen: Bis ihr die Feinheiten des Spiels verinnerlicht habt, wird der Overlord einige Male ans Licht gezerrt. Habt Ihr aber den nötigen Durchblick, entfaltet das Spiel seine taktischen und humoristischen Qualitäten. Trotzdem wäre mit mehr direkter Kontrolle über Eure unberechenbare Monster-Menagerie die Wertung höher ausgefallen. Die kostenlose PSN-Demo solltet Ihr Euch auf alle Fälle zu Gemüte führen.



PSP Grafisch setzt "Badman!" gezielt auf sympathischen 8-Bit-Minimalismus mit pixeligen kleinen Sprites und übersichtlicher Seitenansicht.



PSP Humor ist bei "Badman!" Trumpf: So manche der Beschreibungen im Monster-Almanach sorgen für anhaltendes Schmunzeln bei RPG-Veteranen.

Entwickler	**Acquire, Japan**
Hersteller	**Nippon Ichi / Flashpoint**
Termin	**2. Oktober**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

- interessantes Grundkonzept
- schwieriger Einstieg
- komplexes Monster-Ökysystem
- Humor der skurrilsten Sorte
- witziger Pseudo-8-Bit-Look

SPIELSPASS 70

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Das schräge Strategiespiel ist wegen gelegentlicher Zufallsabhängig nicht für jedermann, reinspielen lohnt aber definitiv.

Mini Ninjas

PS3 360 Wii DS Action-Adventure USK 6



DS Das mobile Abenteuer hat eine etwas andere, zähere Levelstruktur.



360 Mini-Ninja Futo alleine gegen einen ganzen Trupp Feinde? Das ist aber unfair für die Schurken! Die Kämpfe sind flott und nur selten knifflig, zumal reichlich Superattacken zur Verfügung stehen.

Selbst harte Dänen haben einen weichen Kern: Die "Hitman"-Schöpfer von IO Interactive nehmen sich eine Auszeit von eiskalten Berufskillern und widmen sich einer knuddeligen Truppe - den "Mini Ninjas". Die wollen ihr friedliches Nippon-Reich vor einem finsteren Samurai-Kriegsherr bewahren. Weil der aber Tiere in Schergen verzaubert hat, gingen ihm die meisten Ninjas in die Falle. Übrig sind nur noch Allroundkönner Hiro und sein dicker Kumpel Futo, die ihre Freunde retten und alles zum Guten wenden müssen.

Das knuffige Halb-Dutzend

Zu diesem Zwecke tippelt Ihr mit Euren Helden durch lieblich inszenierte Landschaften, die mit klaren Konturen, satten Farben und leichtem Anime-Einschlag punkten - der hübsche Stil erinnert dezent an die Cel-Shading-"Zeldas". Die zahlreichen Kämpfe auf Eurer Reise sind alles andere als brutal: Besiegte Feinde verwandeln sich, von kleinen Rauchwölkchen begleitet, zurück in ihre Tierformen; zusätzlich hinterlassen sie leuchtende Kugeln, die Euch Erfahrung einbringen, Magie-Vorräte für Zaubersprüche auffüllen oder Super-attacken erlauben. Hiro etwa kann dann die Zeit anhalten und mehrere Kontrahenten ins Visier nehmen, die er blitzschnell ins Jenseits kloppt. Per Knopfdruck wechselt Ihr zu anderen Ninjas wie Futo oder den versprengten Kollegen, die Ihr nach und nach rettet. Notwendig ist der Charaktertausch aber selten: Neben Alleskönner und Hauptheld Hiro wirken die anderen Figuren meist wie Beiwerk. Das gilt leider auch für das Sammeln von Zutaten, um magische Gegenstände zu brauen - die braucht Ihr fast nie. Der moderate Schwierigkeitsgrad fällt insbesondere bei den Bossen auf, die per Quick-Time-Events kinderleicht erledigt werden. In seiner Gesamtheit also richtet sich "Mini Ninjas" vornehmlich an junge Zocker, ältere Semester fühlen sich während der knapp zehn Stunden Spielzeit unterfordert.

Auf den drei Heimkonsolen unterscheidet sich das Abenteuer nur margnial; die Wii-Fassung fällt wegen Rucklern, fehlender manueller Kamera und einigen Bewegungsgesten, welche die Steuerung verkomplizierten, etwas ab. Der DS bekommt einen kleinen Zweispieler-Modus spendiert - dafür wurde die Solo-Story mit zähen Einlagen versetzt und die Perspektiven sind oftmals unübersichtlich. *us*



360 Jeder Ninja hat seinen asiatischen Allzweckhut im Tornister, der u.a. als Schutzschild fungiert und eine Weile vor Pfeilen schützt oder als Boot bzw. Rodel-Untersatz herhalten muss – spielerisch notwendig ist er aber nur selten.

Ulrich Steppberger



"GUT"

Die "Mini Ninjas" muss man einfach mögen: Diese putzigen Kerlchen zaubern mir ein Lächeln ins Gesicht, wenn sie allerliebst animiert durchs Bild wuseln und sich mit nicht minder niedlichen Gegnern kloppen. Vor allem auf PS3 und Xbox 360 überzeugt das Abenteuer mit stilsicher inszenierter Grafik - der Rest des Spiels hält nicht ganz mit. Grundsätzlich stecken viele interessante Ansätze in "Mini Ninjas", die kommen aber kaum zur Entfaltung, weil die Fähigkeiten des Haupthelden fast immer ausreichen. So flitzt Ihr durch die Gegend und vermöbelt Feindtruppen, ohne das reichhaltige Arsenal an Zaubern, Mitstreitern und anderen Möglichkeiten richtig anzukratzen. Damit macht sich "Mini Ninjas" freiwilig zu einem gelungenen, aber zu oberflächlichen Abenteuer, bei dem viel Potenzial ungenutzt bleibt.



Wii Neben Hauptheld Hiro benötigt Ihr eigentlich nur seinen dicken Kumpel Futo häufiger – weil der die einzig effektive Waffe gegen die großen Samurai-Brocken schwingt.

Entwickler **IO Interactive, Dänemark**
Hersteller **Eidos**
Termin **9. Oktober**
Preis **30 bis 45 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (DS), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 22 Levels zu erkunden
- 6 Ninjas mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- 5 einfach zu schlagende Obermotze
- Zutaten für das Brauen von Hilfsmitteln dienen als Sammelobjekte

SPIELSPASS

		PS3 / 360
Singleplayer	7 von 10	71
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

		Wii
Singleplayer	7 von 10	69
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

		DS
Singleplayer	6 von 10	60
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Putziges Ninja-Abenteuer mit viel Charme, das aus seinen netten Ideen aber letztlich zu wenig Spielspaß herausholt.**

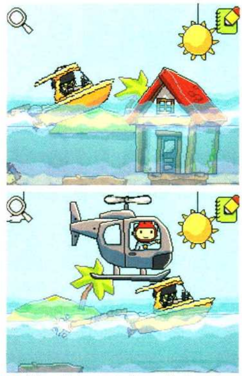
Scribblenauts

DS Denkspiel 6

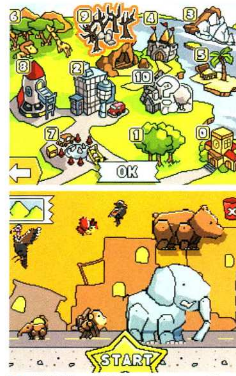
M! HIT



DS Leichte Aufgabe: Gebt den Kids zu Halloween jeweils eine Süßigkeit, damit sie sich trollen. Wir versuchen es mit einer klassischen Zuckerstange.



DS Pirat flüchtet mit Stern: Verbaut ihm den Weg (oben) oder überholt ihn.



DS 10 Welten à 20 Levels warten. Dazu tausende Items. Wie wär's mit einem Zoo?

"Mehr Freiheit für den Spieler" lautet seit Jahren eines der Entwicklercredos. Bei "GTA" verbringen wir Stunden mit Blödsinn, in "Oblivion" weckt eine riesige Fantasywelt den Entdecker in uns. Geht es aber um die Lösung konkreter Probleme, wie etwa ein Schalterrätsel in "Tomb Raider" oder einen Mordauftrag in einem Sandbox-Spiel, wird Euch die Entscheidungsfreiheit entzogen. Meist führt nur ein Weg zur Lösung des Rätsels oder nur eine Tür zum Versteck Eures Feindes; haben wir z.B. bei "Red Faction Guerrilla" durch Sprengungen die Möglichkeit, eigene Wege zu gehen oder in "Mass Effect" fünf verschiedenen Dialogoptionen, loben wir die spielerische Freiheit.

Wenn Euch so etwas beeindruckt, dann haut Euch "Scribblenauts" vom Hocker. Dessen Grundprinzip ist so simpel wie genial: Verschiedenartigste Aufgabenstellungen warten in einer bunten 2D-Welt auf Euch – um sie zu lösen, könnt Ihr sämtliche Gegenstände, Werkzeuge, Waffen, Tiere oder Personen, die Euch in den Sinn kommen, einsetzen. Tippt einen Begriff in die Softwaretastatur und schon erscheint er auf dem Schirm. Bei handfesten Dingen werdet Ihr nur selten enttäuscht – das Modul hält fast jeden Gegenstand parat; bei schwer greifbaren Begriffen à la 'Toleranz' oder 'Humor' werdet Ihr aber kein Ergebnis erhalten. Die alternative Schrifterkennung zur Worteingabe ist mies, haut also besser in die virtuelle Tastatur; zudem hilft eine praktische Wortwiederholung, die die letzten eingetippten Begriffe durchschaltet.

Bunt gemischt

Satte 100 Aufgaben sind auf 10 Themengebiete wie Märchen, Weltall oder Natur verteilt. Rettet Prinzessinnen vor Monstern, bergt vergrabene Schätze oder erfüllt den Wunsch einer Person. An anderer Stelle muss die Spielfigur Maxwell ein Menü kochen, klaffende Abgründe überwinden oder einen Bösewicht einfangen. Eine kurze Texteinblendung zu Beginn informiert Euch über das zu erfüllende Levelziel.

Habt Ihr die Aufgabe erfasst, läuft es meist so ab: 1. Nachdenken. 2. Gegenstände ins Level beamen. 3. Mit diesen interagieren und experimentieren. Maxwell rennt per Stylustipp an gewünschte Orte und kann Objekte nutzen, angreifen, sie kombinieren oder in den Mülleimer verschieben. Habt Ihr das Levelziel erfüllt, erscheint ein Stern; grabscht ihn Euch, dann folgt die Abrechnung: Ihr erhaltet Kohle in Form der Spielwährung 'Ollars' – für Sonderziele wie 'Keine Waffen benutzen' gibt es Boni. Löst Ihr eine Aufgabe bis zu dreimal, aber jedes Mal mithilfe anderer Gegenstände, wird dieses Level mit einem goldenen Stern im Menü markiert – neben der zusätzlichen Knete ein kleiner Anreiz für Vielspieler.

Neben den 100 Aufgaben, die für Stunden an den DS fesseln, lockt noch einmal dieselbe Anzahl Action-Levels auf Euch. Die sind nicht minder aufwändig oder knifflig – bloß ist hier das Spielziel stets das gleiche. Der Stern wartet schon im Level, ist aber nur auf Umwegen zu erreichen.

Zusätzlich ist ein Editor enthalten: Wählt den Hintergrund aus, setzt Objekte oder Personen hinein und in Beziehung zueinander und legt das Spielziel fest – dann teilt Eure Kreationen mit Freunden. *ms*

Matthias Schmid



"SUPER"

Als ich zum ersten Mal vom "Scribblenauts"-Prinzip hörte, war ich fasziniert; gleichzeitig aber voller Skepsis, ob die große Freiheit im Spiel funktioniert und Spaß bringt. Jetzt weiß ich: Sie tut es! Das innovative Rätselspiel ist ein Traum für kreative Denksportler – mehr Möglichkeiten, ein Problem zu lösen, bot noch kein Videospiel! Dass Knirps Maxwell wegen der ungenauen Styluskontrolle oft in die falsche Richtung spurtet oder den gewünschten Gegenstand erst im dritten Anlauf greift, ist ärgerlich, aber kein Spielspaßkiller. Frust kommt nur auf, wenn das Levelziel ab und an ungenau formuliert ist oder eine eigentlich offensichtliche Lösung nicht akzeptiert wird. Liegt Ihr mit dem nächsten Versuch aber richtig, wird der Ärger von der Freude über den Erfolg weggefegt. Dass manche Gegenstände öfter nützlich sind als andere und deshalb viel häufiger zum Einsatz kommen, will ich dem Spiel nicht vorwerfen – auch im echten Leben kann ich mit einem Hammer oder einer Leiter mehr Probleme lösen als mithilfe eines afrikanischen Laufvogels oder eines feschen Dirndls.

Entwickler	**5th Cell, USA**
Hersteller	**Warner Bros.**
Termin	**9. Oktober**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

- » von den "Drawn to Life"-Machern
- » satte 200 Aufgaben + Editor
- » langes, aber nützliches Tutorial
- » komplett mit Stylus steuerbar
- » 9 freischaltbare Spielfiguren

SPIELSPASS 85

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Trotz teils fummeliger Bedienung eine Spielspaß-Wundertüte: innovatives Denkspiel mit unendlich vielen Lösungswegen.**



DS König und Königin wollen ein Baby. Reißt den Storch mit einem Wecker aus dem Schlaf, damit er die 'Ware' ausliefert.

Professor Layton und die Schatulle der Pandora

DS Adventure / Denkspiel

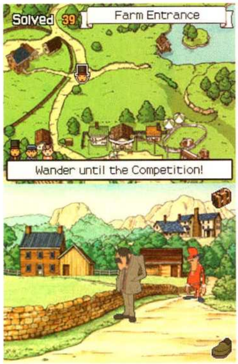
Rätselfreunde jubilieren, denn Nintendo hat es kapiert: Auch Europäer lieben die Kopfnuss-Abenteuer von Professor Layton, weshalb wir nur wenige Wochen nach den Amerikanern mit dem zweiten Teil beschert werden. Bei "Die Schatulle der Pandora" geht der Gentleman mit Assistent Luke auf die Suche nach einer mysteriösen Kiste, die allen den Tod bringen soll, die sie öffnen. Wie im Vorgänger tippt Ihr Euch in Point'n'Click-Manier durch hübsch gezeichnete Szenarien. Untersucht die Umgebungen oder unterhaltet Euch mit anderen Charakteren, um ein Puzzle zu finden: 150 stecken im Modul, von denen jedoch nicht alle storyrelevant sind. Das abwechslungsreiche Sortiment deckt viele Bereiche ab, neben mathematischen Aufgaben beschäftigt Ihr Euch mit Fangfragen, optischen Täuschungen, Schieberätseln und mehr. Der Schwierigkeitsgrad ist etwas ausgewogener als beim "Geheimnisvollen Dorf", nur ein spezielles Schachproblem sorgt zwischendurch für Ärger. Wie gehabt, macht Ihr Euch Notizen auf den Touchscreen. Die dürfen jetzt ausgeblendet werden und verdecken damit nicht mehr zwangsläufig die Rätsel. Mit gefundenen 'Tippmünzen' könnt Ihr an kniffligen Stellen Hinweise kaufen, andere während des Abenteuers aufgeschnappte Dinge dienen zur Beschäftigung nebenher: Richtet etwa für einen fetten Hamster Trainingskurse aus oder brüht Euch verschiedene Teesorten auf. Die Handlung überrascht erneut mit einigen unvorhersehbaren Wendungen, bis zum Finale seid Ihr etwa zwölf Stunden beschäftigt. Viele der Schlüsselszenen werden Euch zudem mit hübsch animierten Videosequenzen oder Sprachausgabe nähergebracht. *us*



Ulrich Steppberger

"SUPER"

Auch das zweite Abenteuer mit Professor Layton konnte mich wieder fesseln. Die Handlung dient nicht nur als Füllung zwischen den Rätseln, sondern erzählt eine interessante Geschichte, die durch abwechlunsgreiche Szenarien führt. Bei den Rätseln wurde offenbar mehr Wert auf Ausgewogenheit gelegt, unnötig schwere Aufgaben sind mit einer Ausnahme ausgestorben. Als Rätsel-Detektiv erlebt Ihr hier eine ausgesprochen gelungene Genremischung, die ihr hohes Niveau bis zum Schluss durchhält und die Touchscreen-Vorzüge des DS glänzend nutzt.



DS Im neuen Abenteuer bereist Ihr mehr und abwechslungsreichere Orte.



DS Die Schieberätsel gehören wieder zu den fordernderen Puzzleaufgaben.

Entwickler	**Level-5, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- über 150 Rätsel
- 33 weitere per wöchentlichem Download
- witzige Minispiele als Nebenaufgaben
- motivierender Storyrahmen
- diesmal mehr Sprachausgabe und Videos

SPIELSPASS 85

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Fesselndes Knobel-Abenteuer, das gegenüber dem Vorgänger nur Details ändert – aber genau die richtigen!**

Kirby Super Star Ultra

DS Jump'n'Run

Während der rosafarbene Wonneproppen Kirby auf Nintendos Heimkonsolen eher ein stiefmütterliches Dasein führt und meist nur im "Smash Bros."-Ensemble mitmischen darf, ist er auf dem DS als Soloheld gern gesehen. Bei "Super Star Ultra" erlebt er bereits zum dritten Mal kinderfreundlich bunte Abenteuer, die sich an seinen SNES-Ausflügen orientieren. Das ist wörtlich zu nehmen, denn das neue DS-Modul beinhaltet einige Bestandteile des 16-Bit-Abenteuers "Kirby's Fun Pak" (so der europäische Name). Damals wie heute rennt und hüpft der Knuffel nicht durch ein langes Abenteuer, sondern erlebt mehrere kleine Ausflüge. Die dauern zwischen 20 Minuten und zwei Stunden und spielen sich überwiegend nach dem bekannten Schema: Marschiert zum Level-Ausgang und erledigt die niedlichen Gegner, indem Ihr sie aufsaugt. Schluckt Kirby spezielle Bösewichte, kann er deren Fähigkeiten einsetzen und z.B. als Rad schnell rollen, Schwertschwünge setzen oder Feuer spucken.

Dazu gesellen sich ein paar Abenteuer, die das Grundprinzip variieren: So tretet Ihr etwa bei einem Wettrennen gegen King Dedede an und müsst auf dem Weg zur Ziellinie mehr Obst vertilgen als er. Oder Ihr marschiert durch etwas weniger lineare Levels, um versteckte Schatzkisten zu finden. Ein anderes Mal schickt Ihr Helfer an Eurer Stelle in den Kampf oder könnt Fähigkeiten nur begrenzt übernehmen. Mit dem Stylus wird natürlich auch hantiert, allerdings nur in einem Trio arg simpler Minispiele, die auf Mehrspieler-Runden ausgelegt sind und alleine schnell langweilen. *us*



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

Obwohl Kirbys Design bei mir fast einen Zuckerschock auslöst, mag ich den süßen Kerl. Deshalb frage ich mich, wieso Nintendo ihn mit jedem neuen DS-Auftritt in uninspiriertere Abenteuer schickt: Das Debüt "Power Paintbrush" setzte auf innovativen und gelungenen Stylus-Einsatz, "Mouse Attack" und jetzt "Super Star Ultra" verwalten dagegen nur das steinalte Konzept. Okay, das wird bei Letzterem immerhin etwas variiert, trotzdem hat sich die alte Hüpferei abgenutzt. Wer es klassisch mag, wird dank knuffiger Optik und einwandfreier Steuerung ordentlich bedient, aber mir ist es zu altbacken.



DS Ganz schön närrisch: Hier hat Kirby einen Gegner verdaut, der ihm eine Beam-Attacke beschert – praktisch, um Feinde auf Distanz außer Gefecht zu setzen.

Entwickler	**HAL, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: einstellbar**

- 10 kurze Abenteuer und 3 Minispiele
- basiert auf einem SNES-Spiel
- neben normalem Gehüpfe auch Duell-, Forsch- und Kampfaufgaben
- Koop-Spiel mit einem Freund möglich

SPIELSPASS 68

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Altbekannte Hüpfereien mit dem rosa Knuffel im Häppchenformat und mit Stylus-Minispielen – nett, aber nicht gerade packend.**

Guitar Hero 5

PS3 360 Musikspiel USK 0

M! HIT



PS3 Zwei Neuerungen auf einmal im Blick: Die Zusammensetzung der vierköpfigen Band bestimmt Ihr jetzt frei, weshalb auch mal zwei Schlagzeuger zusammen auf der Bühne loslegen – auf Wunsch in Gestalt Eures Xbox-360-Avatars (siehe hinten).

Activision kennt keine Gnade: Bis Ende des Jahres werden Musikspiel-Zocker nahezu im Monatstakt mit Nachschub versorgt, der mal mehr ("DJ Hero"), mal weniger originell ("Band Hero", "Guitar Hero: Van Halen") ausfällt. Am Anfang dieser Flutwelle steht mit "Guitar Hero 5" die offizielle Fortsetzung der etablierten Marke, die dem erfolgreichen Grundkonzept konsequent treu bleibt: Wie gehabt schnappt Ihr Euch Gitarre, Schlagzeug oder Mikro und spielt damit auf Euch zukommende bzw. vorbeiscrollende Notenabfolgen nach.

Ab auf die Bühne

Das ist bewährt und spaßig wie immer, "Guitar Hero 5" wagt aber einen überraschenden Schritt, der vieles ändert: Die Besetzung der Band ist nicht mehr strikt vorgegeben. Soll heißen, die maximal vier Mitglieder können sich jetzt frei aussuchen, welches Instrument sie spielen wollen. Keiner hat Lust auf Gesang? Kein Problem, es geht auch mit zwei Bassisten. Drei Schlagzeuge im Haus? Auch das funktioniert einwandfrei. Jede denkbare Kombination ist möglich und wird auf der virtuellen Bühne im Hintergrund korrekt dargestellt. Lediglich die Platzaufteilung des Bildschirms wirkt beengt, wenn vier Notenbahnen nebeneinander liegen, dieses kleine Manko wiegt die neue Musizier-Freiheit aber locker auf.

Abgesehen von dieser grundlegenden und willkommenen Änderung wird mehr Abwechslung und Zugänglichkeit geboten: So steht nun eine Party-Variante zur Verfügung, bei der Mitspieler jederzeit unkompliziert ein- und aussteigen können. Vergreift sich ein Bandmitglied zu oft im Ton, wird nicht gleich der ganze Song abgebrochen, sondern die anderen haben die Chance, ihren Kumpel durch gute Leistungen wieder zurückzuholen.

Die starre Karrierestruktur des Vorgängers wurde aufgebrochen und an "Rock Band 2" orientiert: Ihr spielt in verschiedenen Clubs und Konzerten und sammelt dort bei Songs Sterne, die nach und nach mehr Orte freischalten. Neben der punktebasierten Belohnung wartet jeder Titel mit einer Herausforderung auf, die u.a. neue Klamotten und weitere Sterne bringen. So soll etwa der Schlagzeuger eine Mindestzahl an Beckenschlägen oder Pedaltritten treffen oder der Gitarrist seine Starpower mehrfach aufladen. Diese Aufgaben sind meist an ein Instrument gebunden oder gelten auch mal für die

SONG-NACHSCHUB

Wie beim "Rock Band"-Rivalen wird auch in "Guitar Hero 5" Wert darauf gelegt, dass Fans der Serie möglichst viele Lieder genießen können. So habt Ihr die Möglichkeit, gegen ein kleines Entgelt Songs aus "World Tour" und "Greatest Hits" auf die Festplatte zu importieren – allerdings nicht mal die Hälfte der jeweiligen Titel. Außerdem sind für den Vorgänger erworbene Download-Songs (Ausnahme: alles von Jimi Hendrix) kompatibel bzw. werden dies durch ein kleines Update. Praktisch: Alle übernommenen Daten funktionieren auch mit dem kommenden "Band Hero". Weniger gut: "Guitar Hero 5"-Downloads lassen sich nicht in "World Tour" nutzen.

DIE SONGS

3 Doors Down – "Kryptonite"
A Perfect Circle – "Judith"
AFI – "Medicate"
Arctic Monkeys – "Brianstorm"
Attack! Attack! – "You and Me"
Band of Horses – "Cigarettes, Wedding Bands"
Beastie Boys – "Gratitude"
Beck – "Gamma Ray"
Billy Idol – "Dancing with Myself"
Billy Squier – "Lonely is the Night"
Blink-182 – "The Rock Show"
Blur – "Song 2"
Bob Dylan – "All Along the Watchtower"
Bon Jovi – "You Give Love a Bad Name"
Brand New – "Sowing Season (Yeah)"
Bush – "Comedown"
Children of Bodom – "Done with Everything, Die for Nothing"
Coldplay – "In My Place"
Darker My Love – "Blue Day"
Darkest Hour – "Demon(s)"
David Bowie – "Fame"
Deep Purple – "Woman from Tokyo ('99 Remix)"
Dire Straits – "Sultans Of Swing"
Duran Duran – "Hungry Like the Wolf"
Eagles of Death Metal – "Wannabe in L.A."
Elliott Smith – "L.A."
Elton John – "Saturday Night's Alright (for Fighting)"
Face to Face – "Disconnected"
Garbage – "Only Happy When It Rains"
Gorillaz – "Feel Good Inc."
Gov't Mule – "Streamline Woman"
Grand Funk Railroad – "We're an American Band"
Iggy Pop – "Lust for Life (Live)"
Iron Maiden – "2 Minutes to Midnight"
Jeff Beck – "Scatterbrain (Live)"
Jimmy Eat World – "Bleed American"
John Mellencamp – "Hurts So Good"
Johnny Cash – "Ring Of Fire"
Kaiser Chiefs – "Never Miss a Beat"
King Crimson – "21st Century Schizoid Man"
Kings Of Leon – "Sex on Fire"
Kiss – "Shout It Out Loud"
Love and Rockets – "Mirror People"
Megadeth – "Sweating Bullets"
Mötley Crüe – "Looks That Kill"
Muse – "Plug in Baby"
My Morning Jacket – "One Big Holiday"
Nirvana – "Lithium (Live)"
Nirvana – "Smells Like Teen Spirit"
No Doubt – "Ex-Girlfriend"
Peter Frampton – "Do You Feel Like We Do? (Live)"
Public Enemy feat. Zakk Wylde – "Bring the Noise 20XX"
Queen & David Bowie – "Under Pressure"
Queens of the Stone Age – "Make It Wit Chu"
Rammstein – "Du hast"
Rose Hill Drive – "Sneak Out"
Rush – "The Spirit of Radio (Live)"
Santana – "No One to Depend On (Live)"
Scars on Broadway – "They Say"
Screaming Trees – "Nearly Lost You"
Smashing Pumpkins – "Bullet With Butterfly Wings"
Sonic Youth – "Incinerate"
Spacehog – "In the Meantime"
Stevie Wonder – "Superstition"
Sublime – "What I Got"
Sunny Day Real Estate – "Seven"
T. Rex – "20th Century Boy"
The Bronx – "Six Days a Week"
The Derek Trucks Band – "Younk Funk"
The Duke Spirit – "Send a Little Love Token"
The Killers – "All the Pretty Faces"
The Police – "So Lonely"
The Raconteurs – "Steady as She Goes"
The Rolling Stones – "Sympathy for the Devil"
The Sword – "Maiden, Mother & Crone"
The White Stripes – "Blue Orchid"
Thin Lizzy – "Jailbreak"
Thrice – "Deadbolt"
Tom Petty – "Runnin' Down a Dream"
Tom Petty & the Heartbreakers – "American Girl"
TV on the Radio – "Wolf Like Me"
Vampire Weekend – "A-Punk"
Weezer – "Why Bother?"
Wild Cherry – "Play That Funky Music"
Wolfmother – "Back Round"



360 Gaststars sind "Guitar Hero"-Tradition: Neben einem Männer-Quartett vertritt Garbage-Sirene Shirley Manson das weibliche Geschlecht.



360 Gut geklaut: Wenn ein Bandmitglied versagt, können es die anderen Musiker jetzt ähnlich wie bei "Rock Band" durch gutes Spiel retten.



360 Für die Duell-Modi hat sich Neversoft ein paar witzige Varianten einfallen lassen: Bei 'Momentum' passt sich der Schwierigkeitsgrad laufend Eurem Können an.

ganze Band und erfüllen erfolgreich ihre Rolle als Motivationsanheizer. Launig gestalten sich ein Dutzend Duell-Spielarten, bei denen sich z.B. der Schwierigkeitsgrad dynamisch Eurer Leistung anpasst oder nur perfekte Abschnitte bepunktet werden. Allerdings müssen dafür in der Regel alle Teilnehmer das gleiche Instrument benutzen.

Apropos Instrumente: "Guitar Hero 5" ist mit fast allen aktuellen Klampfen und Schlagzeugen kompatibel. Zur Veröffentlichung des Spiels gibt es nur ein Bundle mit der "World Tour"-Gitarre, die etwas robustere und quietschfreiere Neuauflage bleibt amerikanischen Käufern vorbehalten. Ein spürbar verbessertes Drumset erscheint zudem erst Anfang November zusammen mit "Band Hero". *us*



360 Ideal für gesellige Runden: 'Party Play' erlaubt beliebigen Ein- und Ausstieg.



360 Die Charaktere zeigen diesmal etwas weniger vom 'Plastik-Look'.



"SUPER"

Ulrich Steppberger

Offenbar hat Neversoft eine ganze Weile "Rock Band" gespielt, denn so manche Neuerung von "Guitar Hero 5" wurde dort 'entliehen': Die Karriere ist nun viel flexibler und motivierender gestaltet, das Retten schlecht spielender Bandmitglieder verhindert unnötigen Frust. Besonders angetan bin ich aber von einer eigenständigen Idee: Die freie Instrumentenwahl ist klasse – nie wieder Streit darüber, wer den Gesangspart übernehmen muss! Um vier Notenbahnen vernünftig zu erkennen, solltet Ihr allerdings einen größeren Fernseher besitzen. Ansonsten sorgen die verschiedenen Party- und Duellmodi für Kurzweile, bei den speziellen Herausforderungen kommen auch Profis auf ihre Kosten. Kurzum: "Guitar Hero 5" erfüllt die Ansprüche einer 'echten' Fortsetzung.

Entwickler **Neversoft, USA**
Hersteller **Activision**
Termin **im Handel**
Preis **70 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 85 Original-Songs auf Disc
- freie Instrumentenwahl für alle
- Party-Modus mit direktem Ein-/Ausstieg
- zahlreiche neue Duell-Varianten
- Karriere deutlich flexibler als bisher

SPIELSPASS **90**

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » **Gewohnt hochkarätiger Musikspaß, der mit intelligenten Ergänzungen mehr spielerische Freiheiten erlaubt.**

The Beatles: Rock Band

M! HIT

PS3 Wii 360 Musikspiel USK 0

Die Xbox-360-Fassung haben wir letzten Monat getestet, wenig überraschend fallen die anderen beiden Versionen praktisch gleich aus. Bei der PS3 werdet Ihr selbst mit der Lupe keine Unterschiede finden, auf dem Wii ist die Grafik zwangsläufig weniger detailreich, in Sachen Inszenierung steht sie aber in nichts nach. Also wird hier wie da bei 45 Beatles-Klassikern in die (teuren) Instrumente gegriffen, für talentierte Goldkehlchen bieten etwa die Hälfte der Songs zwei- oder dreistimmigen Harmoniegesang. Angesichts der großartigen Aufmachung, bei der John, Paul, George und Ringo im sympathischen Cartoon-Look auf der Bühne stehen, lässt sich die lineare Struktur der Karriere mit Leichtigkeit verschmerzen. *us*



PS3 Liebevoll und originell: die 'Traumszenarien' der Abbey-Road-Songs.



"SUPER"

Ulrich Steppberger

Den Preis für die sympathischste Inszenierung eines Musikspiels gewinnt "The Beatles" auch auf PS3 und Wii. Großartige Songauswahl, Einsteigerfreundlichkeit (für Profis ist es dagegen nur begrenzt fordernd) und das bewährte "Rock Band"-Korsett sorgen dafür, dass den vier Pilzköpfen ein würdiges Konsolen-Denkmal gesetzt wird – einfach nur fein.

Entwickler **Harmonix, USA**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **im Handel**
Preis **50 Euro**

Unterstützt » **bis 6 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- 45 Beatles-Lieder
- Harmoniegesang für bis zu 3 Spieler
- Song-spezifische Auftrittsoptiken

SPIELSPASS **87**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » **So muss ein bandspezifisches Musikspiel sein: Songauswahl, Präsentation und Spielgefühl passen fast perfekt zusammen.**

Wii Fit Plus

Wii Fitness-Training

M! HIT



Wii Musste ja von Big N kommen: Das erste Live-Jump'n'Run der Welt! Mit Tippelschritten und Kniebeugen manövriert Ihr Euren Mii über Plattformen und an tödlichen Pendeln vorbei. Gelenkt wird automatisch, trotzdem steht Euch der Schweiß auf der Stirn!



Wii Stellt Euer eigenes Programm auf. Unten rechts wird die Dauer errechnet.



Wii Wenn Mister Miyagi das noch erlebt hätte! Im Rhythmus hebt Ihr die Haxen und vollführt mit Wiimote und Nunchuk Kampfsport-Gesten.

Die Turnväter von Nintendo haben ein Einsehen und erweitern ihre virtuelle Sporthalle um den von vielen Fans geforderten Mehrspieler-Modus, neue Spiele sowie einige Optionen zur Personalisierung des Trainingsprogrammes. Entgegen den Befürchtungen vieler Schwarzseher benötigt "Wii Fit Plus" kein überarbeitetes Balance-Board. Besitzer des Urspiels dürfen sich also im Lotussitz auf ihr altes Brett setzen und darüber meditieren, ob sie das optional zum Bundle erhältliche Einzelspiel erwerben sollten. Um es klar zu schreiben: "Wii Fit Plus" ist lediglich eine aufgemotzte Fassung von "Wii Fit" – die Erweiterungen haben es allerdings in sich!

Schweißtreibender Spaß

Aufmachung und Benutzerführung der "Plus"-Fassung wirken zunächst identisch zum Originalspiel. Lediglich kleine Erweiterungen könnt Ihr als alte Hasen ausmachen: So dürfen ab jetzt auch Haustiere wie Katzen oder Hunde als eigene Trainings-Miis registriert und auf dem Arm eines menschlichen Spielers gewogen werden, Kinder unter drei Jahren werden als Baby-Avatare abgebildet. Je drei neue Yoga- und Muskel-Übungen liefern frische Bewegungsmuster für Freunde der reinen Fitness und das zombiehafte Trainerpaar des Originals bekam einen Persönlichkeits-Einlauf.

Zahlreiche Trainings-Optionen erlauben ein wesentlich individuelleres Training als früher: Wer möchte, lässt sich die durch bestimmte Übungen verbrauchten Kalorien ausrechnen oder wählt exemplarische Nahrungsmittel und Getränke aus, deren Kalorien gezielt wegtrainiert werden sollen. Aus Yoga- und Muskel-Übungen stellt Ihr Euer persönliches Programm zusammen und gebt die gewünschte Trainingszeit ein. Die vier Bereiche 'Lebensstil', 'Gesundheit', 'Jugend' sowie 'Form' warten überdies mit je drei speziell abgestimmten Übungspaketen auf willige Opfer der Fitness-Folterkammer.

Eher spaßorientierte Naturen finden noch mehr neue Inhalte: 15 frische Spiele im 'Training-Plus'-Modus lassen Euch z.B. als gut steuerbares Huhn übers Meer flattern, einen buchstäblichen Jump'n'Run-Parcours meistern oder Schneebälle schmeißen (siehe Kasten).

Wer am liebsten mit einigen Kumpels um die Wette transpiriert, registriert seit neuestem flott und unkompliziert neue Mitspieler für den Mehrspieler-Modus. Ganz auf Party ausgelegt, könnt Ihr in neun alten und neuen Balance- und Aerobic-Disziplinen den fittesten Wii-Sportler im Freundeskreis ermitteln, ohne mühsam das Profil wechseln zu müssen. Das gekrönte Siegerkonterfei ziert alsbald den Auswahl-Bildschirm und spornt zu neuen sportiven Höchstleistungen an. *mw*



"SUPER"

Max Wildgruber

Wer bereits ein "Wii Fit" hat, muss seine Kaufentscheidung davon abhängig machen, wie sehr ihn die Defizite des Originals gestört haben. Neueinsteigern und Freunden nächtelanger Kopfball-Duelle kann ich ohne Bedenken die Hallenschlüssel überreichen. Da das Gros des Zusatzinhaltes nämlich eher in Richtung schweißtreibender Gaudi als trockener Körperertüchtigung weist, hat sich "Wii Fit Plus" seine Spielspaß-Aufwertung redlich verdient. Dass so 'komplexe' Spielinhalte wie der Hindernisparcours oder der Hühner-Kunstflug mit dem Balance-Board möglich sind, hätte ich nicht gedacht. Ein stattlicher Adonis werde ich mit "Wii Fit Plus" zwar immer noch nicht, aber die zu erwartende Kindergeburtstags-Stimmung beim Mehrspieler-Wettkampf ist mir persönlich sowieso viel wichtiger, als aufgepumpte Bi-, Tri- oder sonstige Zepse!

15 NEUE SPIELE

Hüftrechnen: Stoßt mit der Hüfte die korrekten Zahlen an, um das richtige Ergebnis auszurechnen.
Fahrradinsel: Navigiert mit Strampelbewegungen und Remote als Lenker zu verteilten Wegpunkten.
Rhythmus Kung-Fu: Führt per Beinheben sowie Remote und Nunchuk die Übungen im Takt aus.
Abschlagtraining: Schwingt die Remote als Golfschläger und perfektioniert Eure Haltung.
Segway-Parcours: Balanciert auf dem Zweiradroller und bringt Luftballons zum Platzen.
Kuntsflug: Flattert als Huhn übers Wasser und landet auf Zielscheiben-Inseln.
Schneeballschlacht: Neigt Euch aus der Deckung und schmeißt per Remote Schneebälle auf Miis.
Hindernisparcours: Rennt zum Ziel und weicht Eisenkugeln aus oder hüpft über Abgründe.
Neigestadt: Sortiert farbige Kugeln in passende Eimer, indem Ihr drei Wippen korrekt neigt.
Spielmannszug: Marschiert im Takt, während Ihr Remote und Nunchuk rhythmisch bewegt.
Jongliermeister: Balanciert auf einem Ball, während Ihr per Remote und Nunchuk jongliert.
Skateboard-Arena: Skatet auf dem um 90 Grad gedrehten Balance-Board und hüpft über fette Ramps.
Kugelballet-Plus: Bugsiert die Kugeln über viel ausgefallenere Bretter als im Vorgänger.*
Flusskugel-Plus: Balanciert auf einer Seifenblase durch ein neuerdings viel kurvigeres Flussbett.*
Jogging Plus: Hechelt über ein frei begehbares Dauerlauf-Areal.*

* erweitertes Spiel aus "Wii Fit"

Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**4. Quartal**
Preis	**70 Euro (mit Board) / 30 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler,**
Sprache: einstellbar, Text: deutsch

- 15 neue Spiele
- Mehrspieler-Modus mit Registrierung neuer Mitspieler ohne weitere Kalibrierung
- Wahlweise als Einzeltitel oder im Bundle mit Balance-Board erhältlich

SPIELSPASS 87

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	3 von 10
Sound	7 von 10

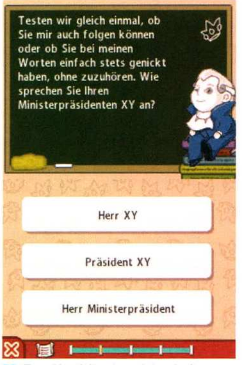
FAZIT » **Sinnvolle Erweiterung des Fitness-Spiels mit heiß ersehntem Party-Modus und personalisierbarem Trainingsprogramm.**

Knigge: Spielend zum guten Benehmen

DS Lernspiel USK 0

Im Gegensatz zu den meisten anderen Coaching-Programmen überzeugt "Knigge: Spielend zum guten Benehmen" in nahezu jeder Hinsicht. Ein Comic-Konterfei des berühmten Benimm-Experten Freiherr Adolph Franz Friedrich Ludwig Knigge geleitet Euch durch einen umfangreichen Kurs, der Euch in zahlreiche kulturell relevante Städte wie Wien, Mailand oder New Orleans führt. In jeder Metropole erwartet Euch ein neues Thema, das Euch schrittweise zum weltgewandten und wohl erzogenen Bürger macht. Auf dem Weg zum Etiketten-Profi lernt Ihr, wer wen wie zu begrüßen hat, was das Kauderwelsch auf Speisekarten bedeutet und wie die unterschiedlich großen Champagnerflaschen heißen. Mit jeder gemeisterten Etappe schaltet Ihr neue Minispiele frei, zwischendurch lockern beinharte Prüfungen den Kurs auf. Wer sich all die lehrreichen Informationen nicht auf Anhieb merken kann, frischt seine Erinnerungen in sechs Nachschlagewerken auf. Dort erfahrt Ihr unter anderem, dass am reich gedeckten Tisch Besteck von außen nach innen und Gläser von rechts nach links zu verwenden sind. Parallel zum Kurs festigt Ihr Euer erworbenes Wissen in 21 Minispielen: Erkennt klassische Musik anhand kurzer Passagen, stellt Eure Rechtschreibkenntnisse unter Beweis und ordnet Weine ihrem Herkunftsland zu. Abgerundet wird das ansprechend präsentierte Programm durch einige Cocktail-Rezepte sowie wissenswerte Informationen zum aktuellen Tag, mit denen Ihr in jedem Smalltalk brilliert.

Problematisch wird der Comic-Stil erst, wenn Ihr Schuhwerk den passenden Namen zuweisen sollt, Krawatten knotet oder ein stilisiertes Männchen festlichen Anlässen gemäß einkleiden müsst. Da es hierfür an grafischen Details mangelt, erweisen sich diese Aufgaben mitunter als Glücksspiel. Ebenfalls schwach: Auf der Reise von einer Stadt zur nächsten absolviert Ihr kleine Geschicklichkeitseinlagen in Form von Flugreisen und Fahrten per Schiff. Da Ihr hier nicht verlieren könnt, sei deren Sinn in Frage gestellt. *mh*



DS Euer Kursleiter beweist zwischendurch auch mal Humor.



DS Ob Krawattenknoten oder Gesellschaftstanz: Knigge zeigt, wie's geht.



"GUT"

Michael Herde

Hut ab, werter Freiherr: Sie haben sich für Ihr DS-Debüt mächtig ins Zeug gelegt! Zwar kann ich all Ihre Weisheiten auch in Ihren Büchern nachlesen, doch Ihr virtuelles Abbild vermag es, den trockenen Stoff unterhaltsam aufzubereiten. Da will ich es Ihnen gerne nachsehen, dass es Ihre Prüfungen ganz schön in sich haben. Mitunter fühle ich mich von Ihnen überfordert, doch wie heißt es so schön: Übung macht den Meister! In kleinen Häppchen genossen ist es um mein rüpelhaftes Wesen bald geschehen und ich werde der mondäne Star auf jeder Cocktailparty; auch mein Allgemeinwissen ist nun auf Rekordniveau.

Entwickler **Bright Future, Deutschland**
Hersteller **Playtainment**
Termin **im Handel**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (offline), Sprache: nicht vorhanden, Text: deutsch**

- 21 Minispiele
- 6 Prüfungen
- 5 Nachschlagewerke in der Bibliothek
- 3 Schwierigkeitsstufen
- 1 umfangreicher Benimmkurs

SPIELSPASS 83

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Anspruchsvolles Benimm-Modul mit jeder Menge interessanten Informationen und Spielen rund um stilvolles Auftreten.**

SingStar: Take That

PS2 PS3 Musikspiel USK 0



PS3 Die zweite Comeback-Single "Shine" manifestiert das gelungene Comeback.

1996 war ein ganz schweres Jahr für Fans der Boygroup Take That. Die damals populärste Teenie-Band verkündete ihre Trennung nur acht Monate, nachdem Mädchenschwarm Robbie Williams ausstieg und später erfolgreich auf Solo-Pfaden wandelte. Heute ist die Band wieder in aller Munde – und sämtlichen europäischen Charts. Take That gelang ein starkes Comeback auch ohne Robbie – und Sony nutzt die Chance, um seine Geldkuh "SingStar" in diesem Weihnachtsgeschäft erneut zu melken.

"SingStar: Take That" ist nach "SingStar: ABBA" und "SingStar: Queen" die dritte Serien-Auskopplung in der PS3-Ära, die sich einer Band verschreibt. 25 Songs findet Ihr auf der Disc, was ein Novum darstellt: Erstmals sind keine Lieder PS3-exklusiv, Besitzer einer PS2 haben diesmal nicht das Nachsehen. Außerdem sind (fast) alle Hits vertreten: Die Auswahl umfasst Songs aus allen fünf Alben, vom kaum erträglichen Boygroup-Sound der frühen 90er-Jahre wie "Could It Be Magic", über den erfolgreichsten Hit "Back for Good" bis hin zur Comeback-Single "Patience". Einzig das Bee-Gees-Cover "How Deep is your Love" fehlt. Inhaltlich wird Standard geboten: Solo, Duett und Duell sind anwählbar. "SingStar"-Erfahrene finden sich schnell zurecht, die Menüstruktur wurde schließlich 1:1 übernommen, inklusive der Sprachsteuerung. *pu*

DIE SONGS

- **A Million Love Songs***
- **Babe***
- **Back For Good**
- **Beautiful World**
- **Could It Be Magic**
- **Do What U Like**
- **Everything Changes**
- **Greatest Day**
- **Hold Up A Light**
- **I'd Wait For Life**
- **It Only Takes A Minute***
- **Love Ain't Here Anymore**
- **Never Forget***
- **Once You've Tasted Love**
- **Patience**
- **Pray***
- **Promises**
- **Reach Out**
- **Relight My Fire**
- **Rule The World**
- **Said It All**
- **Shine**
- **Sure**
- **Up All Night**
- **Why Can't I Wake Up With You**

* als Songpack im SingStore erhältlich



"GUT"

Philip Ulc

Ich vergebe einem "SingStar" mehr als die standesgemäßen 70 Prozent Spielspaß und beurteile es sogar mit einem "gut" – was ist los? Nun, an neuen Spielmodi oder sonstigen innovativen Impulsen liegt es nicht, denn die sind abermals nicht vorhanden. Auch mit Infos zur Band oder den Songs schweigt sich Sony London aus – unverständlich. Endlich sind PS2-Spieler aber nicht benachteiligt, sondern dürfen die gleichen Lieder trällern wie auf PS3. Zudem überzeugt die Songauswahl, die alle Hits der Band umfasst. Und die sind schlicht gut singbar und machen Spaß.

Entwickler **Sony London, England**
Hersteller **Sony**
Termin **6. November**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: englisch Text: einstellbar**

- 25 Songs in beiden Versionen
- deckt die ganze Ära von Take That ab
- Songauswahl via Sprachsteuerung (PS3)
- keine Infos zu Band oder Songs
- gewohnte Standard-Modi

SPIELSPASS 75

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Viel Routine ohne innovative Impulse: Die gute Songauswahl einer bedeutenden europäischen Popband stimmt versöhnlich.**



Bretter, die unser Hobby bedeuten

Brettspiele in virtueller Form sind kein unvermeidliches Übel der Casual-Schwemme – schließlich haben viele wichtige Gamedesigner einen Brettspielhintergrund.

Der Würfel rollt scheppernd über den Küchentisch und bleibt liegen. Sechs Augen zählt der Vater und rückt entsprechend mit seiner Spielfigur vor. Ein kurzer Aufschrei, die Figur der Tochter ist 'geschlagen' und wird vom Spielbrett entfernt, der Sohn kichert, die Mutter verdreht die Augen.

Wenn sich die Familie um ein Brettspiel versammelt, fördert das die Kommunikation, soziale Kompetenz und das Gemeinschaftsgefühl. Rund 350 konventionelle Spiele erscheinen jährlich allein in Deutschland – das ist mehr als in jedem anderen Land. Der Markt ist stabil und setzt 400 Millionen Euro pro Jahr um. Verstärkt erscheinen Brettspiele auch für die Spielekonsolen, insbesondere für den DS oder als Download-Spiel. Der Oldie "Monopoly" wird seit Jahren für jedes System neu aufgelegt, moderne Klassiker wie "Catan", "Keltis" oder "Carcassonne" (das streng genommen übrigens ein Legespiel ist) erfreuen uns in diesem Jahr auf Nintendos Handheld.

Dabei stehen sich Brett- und Videospiel nicht als Konkurrenten gegenüber, sondern können sich ergänzen. Denn in der Regel sind Brettspiele für mindestens zwei Personen ausgelegt. Woher aber Mitspieler nehmen, wenn niemand greifbar ist? Das Videospiel simuliert nicht nur das Spielbrett samt wichtiger Utensilien wie Karten oder Würfel, sondern dank künstlicher Intelligenz auch fehlende Freunde oder Familienmitglieder. Ein Alleinspiel ist stets möglich, einer der größten Vorzüge der elektronischen Variante und gleichzeitig sein größtes Manko – denn die Kommunikation während des Spiels hält die Motivation hoch. Das Videospiel hilft dafür bei der Einhaltung der Spielregeln, die meist in Animationen oder Standbil-

Marktübersicht – Brettspiele

Titel	Plattf.	Hersteller	Preis	Original oder erweitert?	Fazit	Wertung
42 Spieleklassiker	DS	Nintendo	25 Euro	originalgetreu	Umfangreich, zugänglich und abwechslungsreich.	8 von 10
50 Denk- und Logikspiele	DS	rondomedia	25 Euro	originalgetreu	Solide präsentiert, allerdings viel zu leicht.	5 von 10
Backgammon	DS	dtp	30 Euro	originalgetreu mit Jokern wie Aussetzen	Nüchterner Klassiker mit schwachem Tutorial.	5 von 10
Blokus Portable: Steambot Championship	PSP	Majesco	20 Euro	erweitert mit Anime-Figuren aus dem PS2-RPG "Steambot Chronicles"	Basiert auf dem Brettspiel "Blokus", das für vier Personen ausgelegt ist. Hier ersetzt durch plappernde NPCs.	5 von 10
Carcassonne	Xbox Live	Sierra Online	10 Euro	originalgetreu mit Fluss-Erweiterung	Überzeugende Portierung mit sehr guter Einführung.	8 von 10
Catan	Xbox Live	Big Huge Games	10 Euro	originalgetreu ohne Ergänzungen und deshalb (leider) ohne Kampagne	Gelungene Umsetzung des Brettspielhits, für Solisten etwas mager – dafür mit gutem Online-Modus.	8 von 10
Catan DS	DS	cdv	35 Euro	originalgetreu mit Seefahrer-Erweiterung	Wegen unfairer KI arg fordernd; zu mehreren schwach.	5 von 10
Chessmaster: Die Kunst des Lernens	DS/PSP	Ubisoft	20 Euro	originalgetreu mit integriertem Puzzle-Trainingsprogramm	Schach-Meister Josh Waitzkin lehrt nachvollziehbar das Schachspiel in Training, Rätseln und Minispielen.	7 von 10
Das verrückte Labyrinth	DS	dtp	25 Euro	originalgetreu	Tolles Brettspiel, als Videospiel allerdings repetitiv.	4 von 10
Die ultimative Brettspiele-Sammlung	PS2/Wii/PSP	Koch Media	15 Euro	originalgetreu	Klassische Brett- und Gesellschaftsspiele mit umständlicher Bedienung und mieser Präsentation. Finger weg!	1 von 10
fritz by Chessbase	PS3/Wii/DS	Koch Media	30/40 Euro	originalgetreu mit unterschiedlichen Spielarten	Für Vielspieler ist dieser Schachtrainer nicht variantenreich genug, für alle anderen ein guter Einstieg.	5 von 10

M! Games empfiehlt: Die besten Brettspiel-Umsetzungen

Scotland Yard

Mr. X ist auf der Flucht. Ein Fall für Scotland Yard, das den Ganoven allein anhand seiner gelösten Fahrscheine finden muss. Was vor über 20 Jahren als Brettspiel begeisterte, macht auch in der DS-Neuauflage Laune – weil neben der Original-Karte London noch vier weitere Stadtpläne warten: New York, Amsterdam, Paris und Berlin. Spielt die passable Kampagne oder den motivierenden Multiplayer-Modus, mit einem Modul funktioniert aber nur die London-Karte.



Carcassonne

Das bekannte Legespiel kommt ohne fixes Spielfeld aus, stattdessen packt Ihr in jeder Runde Bauteile nach bestimmten Regeln dazu und verteilt Figuren an strategisch günstigen Standorten. Ein sehr gutes Tutorial führt in die eher gemächliche, da rundenbasierte Spielmechanik ein. Leider fehlt eine Kampagne für Solisten, dafür spielt Ihr nicht nur online, sondern auch mit mehreren Leuten gemütlich vor einer Konsole. Praktisch ist das automatische Punktezählen.



dern veranschaulicht werden. Außerdem wird hier nicht betrogen, Ihr könnt z.B. kein zweites Mal würfeln oder Euch mehr Karten vom Stapel nehmen als erlaubt ist. Weil solche Regeln nicht erst formuliert werden müssen, sondern sich durch den Spielprozess selbst erklären, sind gerade bei komplexeren Regelwerken die Startschwierigkeiten geringer als im konventionellen Brettspiel.

Vom Brettspieler zur Legende

Noch heute teilen sich die Entwickler von Brett- und Videospielen in zwei Lager auf. "Game-Designer sind keine echten Spiele-Erfinder", wettern die einen. "Fangt lieber mit kleinen DS-Konzepten an, bevor ihr Euch an die Programmiertücken großer Konsolen traut", sticheln die anderen. Dabei bestand in den 70er- bzw. 80er-Jahren eine enge Verbindung zwischen den Kreativabteilungen, führende Köpfe der Videospielindustrie wie Sid Meier ("Civilization") oder Bruce Shelley ("Age of Empires") sind Spieleentwickler mit Brettspielhintergrund. Mit dem Zusammenbruch großer amerikanischer Hersteller von Brettspielen wie Avalon Hill (Pionier der hexagonalen Spielfelder) oder SPI gelangten einige der heutigen Designer-Legenden in die Computerspielbranche und entwickelten im Zuge der technologischen Errungenschaften revolutionäre Videospielkonzepte. Auf deren Grundmustern basieren noch heute viele moderne Titel.

In Deutschland haben sich hauptberufliche Spiele-Erfinder eine Nische als 'Spieleautoren' geschaffen. Die bekanntesten Namen sind Wolfgang Kramer ("Auf Achse"), Klaus Teuber ("Catan") und Rainer Knizia ("Keltis"). Autorenspiele zeichnen sich vor allem durch Aufbausets und Ableitungen wie Kartenspiele aus, erweitern also eine geschaffene Spielemarke – vergleichbar mit Add-ons im Games-Sektor. Die Ausweitung des Absatzmarktes übernehmen seit dem Hardware-Boom von DS, Wii und iPhone die so genannten Casual Games. Brettspiele sind ideal für eine Portierung in ein Videospiel, da sie abseits der Lizenzgebühren kostengünstig hergestellt werden können. Die Spielidee samt Regeln ist bereits ausformuliert, die grafische Umsetzung kaum ressourcenhungrig, da optisch das Originalspiel als Vorbild dient – und das ist schließlich ein übersichtliches Brettspiel, das meist auf dem Küchentisch gespielt wird.

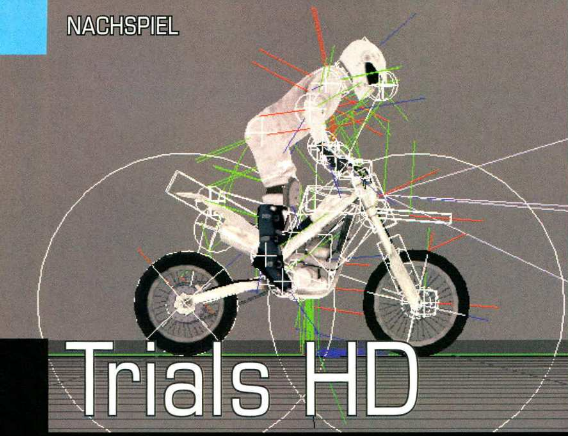
Brettspiel-Umsetzungen bringen uns nicht nur die jeweilige Spielmechanik eines Titels näher, sondern konfrontieren uns mit den Regeln der eigenen Lebenswelt. In einem Videospiel spiegeln sich Anforderungen unserer Gesellschaft an das Individuum wider, an die wir uns zu halten haben – egal wie merkwürdig sie klingen. Im Gegensatz zu 'Hardcore'-Titeln sind die Regeln in einem Brettspiel klarer ausformuliert und verschwimmen nicht mit einer simulierten Zweitwelt. Das erleichtert es Kindern und Jugendlichen, bestehende Wertevorstellungen anzunehmen – und sich damit im Spiel selbst zu finden. *pu*

Der umgekehrte Weg

Brettspiele in virtueller Form gibt es also zuhauf, doch wie sieht es mit Brettspielablegern von Videogames aus? Anfang der 80er-Jahre setzten clevere Spielzeughersteller die populärsten Münzfresser um, meist jedoch ohne den süchtig machenden Reiz des digitalen Vorbilds. "Donkey Kong", "Zaxxon", "Frogger", "Pac-Man" (Bild rechts) und Co. fehlte es an taktischer Herausforderung und Abwechslung – in Form kindischer Würfelspiele scheiterten sie kläglich bei der Technik-affinen Zielgruppe. Die Erweiterung der Käuferschar von Videspielen ermöglichte in jüngerer Vergangenheit ein Revival der pixelfreien Aufbereitung von Spielinhalten: "World of Warcraft", "Halo Wars" und "Anno" sind Brettspielern längst ein Begriff und orientieren sich in puncto Spielprinzip an Verkaufsschlagern wie "Risiko" oder "Catan".



Titel	Plattf.	Hersteller	Preis	Original oder Erweitert?	Fazit	Wertung
Fritz & Fertig – Schach lernen und Trainieren	DS	Koch Media	30 Euro	Völlig abgewandeltes Schachspiel – als Abenteuerspiel getarnt	Buntes Lernprogramm für Kinder, das Regeln in Minispielen erklärt – basiert auf dem Schachtrainer FRITZ.	7 von 10
Hasbro Familien-Spieleabend	PS2/ Wii	EA	30 Euro	originalgetreu bzw. mit Partymodus	Gut präsentiert, aber nur im Multiplayer-Modus launig.	6 von 10
Monopoly	PS3/360/ Wii	EA	35 Euro	originalgetreu mit verschiedenen Brett-Layouts und Schnellspiel-Modus	Umständlich zu bedienen, nervige KI und doofe Kommentare: Das Spielprinzip ist trotzdem großartig.	5 von 10
Scotland Yard	DS	dtp	20 Euro	originalgetreu inklusive Zusatzkarten von New York, Amsterdam, Paris und Berlin	Werkgetreue Umsetzung mit Bonuskarten. Die Kampagne wird durch Zwischensequenzen aufgelockert.	7 von 10
Schach	DS	dtp	25 Euro	originalgetreu mit Einstellungen wie Blitzschach	Kaum besser als das Schachspiel in "42 Spieleklassiker", dazu mit unausgegorenem Schwierigkeitsgrad.	4 von 10
Schach Attacke	DS	dtp	15 Euro	originalgetreu	Mißglückter Versuch eines Schach-Lernprogramms für Kinder. Lernerfolge sind Fehlanzeige.	2 von 10
Schach & Matt	DS	Tivola	20 Euro	originalgetreu in Spukschloß-Präsentation	Kindgerechter Schachtrainer in Comicoptik ohne Sprachausgabe inkl. Entdeckertour in einem Schloß.	6 von 10
Trivial Pursuit	PS3/PS2/ 360/Wii	EA	30 Euro	originalgetreu und Party-Modus	Das eigentlich launige Frage-Antwort-Spiel unterfordert selbst junge Schüler; leider ohne Online-Modus.	5 von 10
Wii Schach	Wii	Nintendo	20 Euro	originalgetreu	Lieblos präsentiertes Schachspiel ohne eigene Ideen.	4 von 10
Zug um Zug	360	Playful	10 Euro	originalgetreu plus zwei Erweiterungen	Lahme Optik, spannendes Spiel – v.a. im Onlinematch.	7 von 10





Trials HD

Auch Wochen nach dem Release fesselt der beinharte Geschicklichkeitstest. Wir haben beim finnischen Entwickler nachgehakt: Was ist das Geheimnis des grandiosen Download-Spiels?

Entwickler	**RedLynx, Finnland**
Hersteller	**RedLynx**
System	**360**
Preis	**15 Euro**
Hauptspiel	**9 von 10 (Test in M! 10/09)**

M! Games: Haben die User Eure Streckenrekorde schon pulverisiert?
Antii Ilvessuo: Und wie sie das haben! Bei uns in der Firma sind echt einige Topspieler, aber das Können der "Trials HD"-Käufer ist unglaublich. Auf diesen Punkt wollte ich ohnehin hinaus: Im Zentrum von "Trials HD" stehen simple Kontrollen in Kombination mit einem hochkomplexen Physikmodell. Es gibt keine gescripteten Aktionen – du kontrollierst das Motorrad und kannst nichts auf die Steuerung schieben. Wenn du absteigst, hast du einen Fehler gemacht – wenn du Erfolg hast, ist dein Können dafür verantwortlich. Und egal, ob du gerade vorankommst oder hinfällst – du lernst mit jedem Versuch. Es geht darum, deine Fähigkeiten weiterzuentwickeln, nicht die eines Avatars oder Charakters. Und bei deinen Fähigkeiten gibt es kein Limit – demnach aber auch keine Perfektion.

Diese ausgezeichnete Lernkurve war also eines Eurer Hauptziele?
Schon, aber obwohl wir sicher einige Zeit darauf verwendet haben, entsteht ein Teil dieser Lernkurve von ganz allein – durch den Spaß beim Fahren, durch die süchtig machende Natur des Spiels. "Trials HD" belohnt dich, bestraft dich, bringt dir Sachen bei und – auch wenn du es gar nicht merkst – du wirst ständig besser.

Wie entsteht ein "Trials HD"-Kurs? Und wie oft fahrt Ihr ihn Probe?
Eigentlich basteln wir ständig an Prototypen und testen sie. Meist starten wir mit jeder Menge Ideen, basteln einen Probekurs und versuchen uns daran. Wichtig ist, dass der Designer eines Kurses selbst ein exzellenter Fahrer ist. Es ist nämlich leicht, einen einfach aussehenden Kurs zu basteln, der richtig fies ist. Das Kunststück hingegen ist eine Strecke, die knifflig aussieht, aber dennoch zu meistern ist. Im Übrigen bauen wir die Levels mit genau dem Editor, der auch im Spiel enthalten ist – es gibt keinen geheimen PC-Baukasten. Also verfügen die User über die gleichen Möglichkeiten wie wir als Entwickler.

Haben Euch der immense Erfolg und die guten Bewertungen überrascht?
Ein bisschen wurden wir schon überrumpelt. Natürlich wussten wir um die Qualität des Spiels – aber das heißt eben nicht, dass die breite Masse das auch so sieht. Jetzt ist alles besser gelaufen, als wir es uns erträumt haben. Für ein Indiestudio mit 25 Leuten ist das eine große Sache.

Hast Du eine Ahnung, warum niemand vor Euch das an sich simple Spielprinzip so exzellent umgesetzt hat?
Schwierig zu sagen. Dazu muss ich anführen, dass ich Physik-basierten Spielen eine große Zukunft prophezeie – trotz simpler Kontrollen eröffnen sich damit völlig neue Möglichkeiten. Weil aber das Einbauen solcher Elemente nicht einfach ist, wurde das bislang selten gemacht. Wenn die Physik nämlich nicht mitspielt oder dich bestraft, wenn du es nicht verdienst, macht es einfach keinen Spaß. Wir haben mit dem Projekt "Trials" schon 1999 begonnen: Seit dieser Zeit experimentieren wir mit Kontrollschemata und Physik in zahlreichen kleineren "Trials"-PC-Spielen. Trotzdem haben wir nochmals sechs Monate mit der Verfeinerung der Physik für "Trials HD" verbracht – allein das Motorrad hat hunderte Iterationen hinter sich, besteht aus zig Einzelteilen und wird von mehreren tausend Parametern beeinflusst.

Der Editor ist cool – aber warum kann ich meine erstellten Strecken nur mit Leuten auf meiner Freundeliste teilen?
Weil das Freunde-Feature sehr wichtig bei Xbox Live ist, z.B. bei den Bestenlisten, dachten wir, erstellte Kurse mit Freunden zu teilen, wäre eine gute Idee. Wir sind zufrieden, wie es aktuell funktioniert.

Was kommt als Nächstes? Eine Umsetzung z.B. für PS3 oder Zusatzinhalte?
Aktuell arbeiten wir an herunterladbaren Inhalten, eine Portierung ist nicht in Aussicht. Wir sind ein Multiplattform-Entwickler, bei "Trials HD" aber haben wir uns für die Xbox 360 entschieden – auch weil wegen der großen Verbreitung ein kommerzieller Erfolg leichter möglich ist.

Ihr seid nicht die einzigen skandinavischen Entwickler, die in letzter Zeit einen Hit landeten. Herrscht dort ein gutes Klima für Spiele-Entwickler?
Ich glaube, das kann man so sagen. Videospiele sind ein Teil des Lebens von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen, außerdem sind die skandinavischen Länder Technik-affin. Seit fast zwei Jahrzehnten steht in den meisten Haushalten ein PC; Kids, die Interesse an Programmierung zeigten, hatten schon in den 80ern und 90ern Zugang zum Computer, ein Nährboden war also da. Außerdem haben wir ein gutes Bildungssystem – Kenntnisse in Mathe oder Englisch sind unumgänglich für Programmierer. Der Aufstieg der skandinavischen Firmen kam aber nicht so plötzlich: Es gibt einige Teams, die in den letzten zehn Jahren viel Erfahrung gesammelt haben. Weil aber die Finanzierung in kleinen Märkten schwierig ist, haben diese Teams oft für große Publisher gearbeitet – die Spieler haben den skandinavischen Entwickler im Hintergrund dann nicht wahrgenommen. Dank des digitalen Vertriebswegs sind die Chancen auch für kleine Teams jetzt besser als je zuvor.



Creative Director Antti Ilvessuo.







360 "Trials HD" – alles drin: bockschwere Kletterpassagen (links), Geschicklichkeitsprüfungen (Mitte: Hinterrad-Fahren) und ein Editor für eigene Strecken.

Mass Effect: Pinnacle Station

Der zweite Download-Inhalt von BioWares Weltraum-Epos macht Euch zum Holodeck-Ballermeister – damit stößt die späte Erweiterung leider ins falsche Horn.

Entwickler	**BioWare, Kanada**
Hersteller	**Microsoft**
System	**360**
Preis	**5 Euro**
Hauptspiel	**90% (Test in M! 01/08)**

5 Euro kostet der Eintritt in die 'Pinnacle Station' – seid Ihr bereit, den Preis zu zahlen, taucht 240 MB später ein neues Objekt im Orbit auf: In Argos Rho wählt Ihr das Phoenix-System und fliegt die namensgebende Raumstation an. Wichtig: Das alles klappt nur, wenn Ihr im Hauptspiel bereits ein Spectre seid. Dort angekommen, entpuppt sich die 'Pinnacle Station' als turianisches Trainingslager – samt einiger kauziger Charaktere, die sich dort herumtreiben. Wie immer schreitet Ihr ein, sobald es Ärger gibt. Prompt habt Ihr Euch eine High-Score-Jagd im turianischen Holo-Kampfdeck eingehandelt: In vier Spielarten ballert Ihr Euch durch kleine Gebiete und versucht, die Bestwerte des unsympathischen Vidinos zu pulverisieren.

Im Modus 'Erobern' stürmt Ihr farbig markierte Zonen, bei der 'Jagd' müsst Ihr im Eiltempo alle Feinde eliminieren. Leider setzten die beiden anderen Varianten auf dasselbe Pferd: Immer steht hektisches Geballere im Vordergrund, ständig sitzt Euch ein Zeitlimit im Nacken. Damit liegt der Schwerpunkt der 'Pinnacle Station' klar auf Action. Wir erinnern uns: Das war nie das Glanzlicht des Spiels.

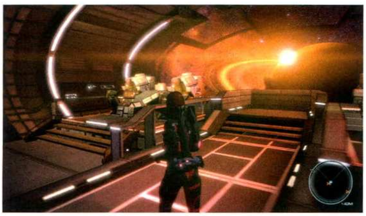
Grafisch liegt die 'Pinnacle Station' bestenfalls im "Mass Effect"-Mittelfeld: Während die Station hübsch ausgeleuchtet ist, langweilen die Holo-Szenarion mit unspektakulärer Architektur und teils faden Texturen. Einige Adrenalinschübe bei der ca. zwei- bis dreistündigen Jagd nach Bestzeiten sowie ein netter Bonusausflug nach dem Abschluss der ganzen Holo-Strapazen hieven den Zusatzinhalt noch auf 'Empfehlenswert für echte Fans'-Niveau. *ms*



"GEHT SO"

Matthias Schmid

Wer wie ich dank aufgelevelter Helden auf dem Schwierigkeitsgrad 'Wahnsinn' spielt, wird fluchen: Die Mission 'Vulkangebiet' ist im Modus 'Jagd' praktisch nicht zu schaffen. Doch auch auf leichteren Stufen täuscht nichts über die einseitig-enttäuschende Ausrichtung dieser Erweiterung hinweg: Hier wird geballert, bis das Medi-Gel alle ist, Story-Schnipsel sucht Ihr mit der Lupe. Eure KI-Kollegen (die Ihr vor jedem Versuch frei wählt) sind nur selten eine Hilfe, die Gegner meist doof und die Kampfsteuerung hakelig. Gerade hier muss "Mass Effect 2" nachbessern – das ist meine Erkenntnis aus diesem Add-on.



360 Hübscher Ausblick: Ihr streift frei und ohne Feindkontakt durch die einige Räume große 'Pinnacle Station'.



360 Wir haben Euch gewarnt: Auf der Schwierigkeit 'Wahnsinn' wird diese Jagd im Vulkangebiet zu Eurer persönlichen Hölle.

F.E.A.R. 2: Reborn

Nach diversen Mehrspieler-Erweiterungen für Monoliths Grusel-Shooter folgt nun das erste Add-on für Solisten – überraschenderweise mit neuem Helden.

Entwickler	**Monolith, USA**
Hersteller	**Warner**
System	**PS3 / 360**
Preis	**8 Euro (PS3), 10 Euro (360)**
Hauptspiel	**80% (Test in M! 03/09)**

Knapp drei Stunden dauert die Kampagne, die wider Erwarten nicht am unbefriedigenden Cliffhanger-Ende des Hauptspiels anknüpft. Stattdessen erlebt Ihr einen Seitenstrang aus der Sicht eines Replikanten-Soldaten. Paxton Fettel, der Antagonist des ersten Teils, will zurück ins Leben, weshalb die Stimme des Telepathen plötzlich in Eurem Kopf ertönt. Mit den "F.E.A.R."-typischen Superreflexen ausgestattet, kämpft Ihr in der zerstörten Stadt Auburn mit altbekannten Waffen gegen Ex-Kameraden. Vom einfachen Klonsoldaten über getarnte Assassinen und flinke Mutanten bis hin zu gepanzerten Kriegern sowie brachialen EPA-Mechs reicht erneut die Bandbreite der Gegner, die Ihr in gewohnter Manier vorzugsweise in Zeitlupe aufs Korn nehmt. Highlight der kurzen, aber knackig inszenierten Kampagne, die Euch ins Zentrum der Katastrophe aus dem Hauptspiel führt, ist ein umgestürztes Bürogebäude, das Eure Orientierungsfähigkeit auf die Probe stellt. Horror-Mädel Alma hält sich diesmal ziemlich zurück, der Fokus liegt auf heftigen Shootouts in kaputten Straßenzügen, klaustrophobischen Fluren und im Untergrund. *mh*



"GUT"

Michael Herde

Dass "Reborn" auf die pseudogruseligen Alma-Einlagen verzichtet, gefällt mir. Leider ist die KI noch immer nicht ganz auf dem Niveau von Teil 1 angekommen, die Atmosphäre zieht mich dennoch schnell in ihren Bann. Als schnörkelloser Shooter mit Zeitlupenfunktion bietet das Add-on lediglich mehr vom Gleichen und lässt eine relevante Story vermissen. Vielmehr wirkt das in Deutschland stark geschnittene Gemetzel wie ein Vorgeschmack auf folgende, innovativere Download-Erweiterungen. In technischer Hinsicht überzeugen die schicken Effekte eher als die detailarme Architektur, auch die Steuerung ist auf der Xbox 360 suboptimal: Beim Drücken des linken Sticks nach oben gerate ich dank der sensiblen Abfrage schnell ins Schlingern. "Reborn" ist toll für Fans, die von "F.E.A.R." nicht genug bekommen können, ansonsten versäumt Ihr nichts von Bedeutung.



360 Texturen mau, Lichteffekte wow: "Reborn" ist ein atmosphärisch dichter Ego-Shooter.



360 Zu Beginn des Spiels nehmt Ihr in einem Mech Platz – das grafische Highlight dank Grießelfilter und fetter Wummen.

ONLINE



Wii wird zum Propheten

ZUSATZ-INHALT • Überraschend veröffentlichte Nintendo am 9. September einen neuen Gratiskanal für den Wii – den 'Tagesglückskanal'. Dahinter verbirgt sich eine Horoskop-Funktion, die stilsicher und unterhaltsam umgesetzt wurde. Habt Ihr Euren Mii angemeldet und Euer Geburtsdatum preisgegeben, übernimmt der Wii die Rolle des Sternendeuters: Anhand einer Punktzahl wird Euer Tagesbefinden bewertet, dazu gibt es Details über Bereiche wie Liebe, Beruf und Finanzen. Alternativ lasst Ihr Euch Ratschläge geben, was nach astrologischen Gesichtspunkten gerade passende Freizeitbeschäftigungen wären oder welches Essen empfehlenswert ist. Habt Ihr mehr als einen Mii angemeldet, lässt sich überprüfen, wie stark die Freundschaft zwischen den Besitzern gerade ist – und wann der nächste perfekte Tag ansteht. Das Ganze ist gewohnt witzig inszeniert und macht selbst Horoskop-Skeptikern zwischendurch Spaß – über so ein Geschenk kann man nicht meckern.





Wii Bis zu sechs Miis können sich ihr Horoskop und andere Tagestipps geben lassen.

Microsoft kührt XNA-Sieger



360 Das sieht einfach schön aus: Der Grafikstil von "Dust: An Elysian Tail" erinnert an "Odin Sphere" oder "Muramasa".

SPIELE • **Jedes Jahr ruft Microsoft im 'Dream-Build-Play'-Wettbewerb Hobbyentwickler auf, mithilfe der XNA-Tools sehenswerte Indie Games für die Xbox 360 zu basteln. 2009 nahmen über 300 Teams teil, Anfang September wurden die Sieger gekürt. Den Hauptpreis von 40.000 US-Dollar und die Aussicht auf eine Veröffentlichung im prestigeträchtigen Xbox-Live-Arcade-Sortiment ergatterte Dean Dodrill mit "Dust: An Elysian Tail". Dahinter verbirgt sich ein actionlastiges Abenteuer, bei dem Ihr einen vermenschlichten Fuchs durch traumhaft schöne, handgezeichnete Szenarien führt und allerlei Feinde mit wuchtigen Schwert- und Magieattacken erledigt. Auf die weiteren Plätze kamen "Max Blastronaut" (Weltraum-Klopperei mit Ballern), "Rotor'scope" (interessanter Knobler) und "HurricaneX2 Evolution" (Beat'em-Up) – hoffentlich stehen alle bald zum Download bereit!**

PS3 jetzt mit Firmware 3.0

HARDWARE • Anfang September spendierte Sony der PS3 ein Firmware-Update, das mit einer runden Versionsnummer, aber wenig bahnbrechenden neuen Funktionen aufwartet: So taucht beim Einschalten das neue Konsolenlogo auf, die Hintergründe im XMB dürfen jetzt auch animiert sein – natürlich sollt Ihr für entsprechende Grafiken ein paar Euro abdrücken. Rechts oben werden ähnlich wie bei der Xbox 360 Eure Online-Daten kompakt angezeigt, bei einigen Menüpunkten finden sich Direktlinks zu passenden Inhalten im PlayStation Store. Auch die Freundesliste bekam Detailverbesserungen verpasst, wird aber dafür mit hässlichen grauen Balken illustriert. Beim Abspielen von Videos dient der rechte Analogstick als Jog-Shuttle für stufenloses Vor- und Zurückspulen. Praktisch und seit Langem gewünscht: Die PS3 kann endlich den Ton über mehr als nur einen Audio-Anschluss ausgeben.



PS3 Die friedlichen Zebras des animierten "Afrika"-Themas (gratis im japanischen PlayStation Store erhältlich) sind hübsch, dafür erkennt Ihr die Schrift kaum noch.

DSi gibt den Dolmetscher

ANWENDUNG • Nintendo grast alle Bereiche ab, in denen sich Anwendungssoftware für den DSi als Download anbietet. Seit Kurzem gibt es das "Wörterbuch 6 in 1 mit Kamera-Funktion", für das Ihr 5 Euro hinblättern müsst.

Der Name erklärt den Inhalt bereits selbst: Sechs Sprachen sind vertreten, gebt den gewünschten Begriff per Stylus oder Software-Tastatur ein und lasst ihn übersetzen. Als DSi-Gimmick könnt Ihr auch mit der Kamera einen Text fotografieren, damit das Programm per Schrifterkennung das Wort erfasst – das funktioniert nur begrenzt, da Ihr lupenreine Fotos schießen müsst. Außerdem ist der Wortschatz beschränkt, nur 15.000 Begriffe sind vorhanden, wenn man alle Sprachen addiert – schade, denn damit hält sich der praktische Nutzen in engen Grenzen.



DSi Einfach, aber praktisch: das mobile Wörterbuch im DSi.

ONLINE-TICKER »

+++ Verkaufsrekord: "Shadow Complex" wurde den Erwartungen gerecht und konnte bereits nach einer Woche über 200.000 Downloads verzeichnen. +++ Steinzeit-Comeback: Bonk, das glatzköpfige Heldenbaby aus der PC-Engine-Ära, kehrt zurück. "Bonk: Brink of Extinction" wird für PS2, Xbox 360 und Wii als Download-Spiel entwickelt. +++

SPIELSPASS
In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.
1-10

Fate/unlimited codes

PSP Beat'em Up 16

Automat und PS2-Umsetzung von Capcoms Anime-Keilerei blieb japanischen Spielern vorbehalten, aber die "Portable Extended Edition" erreicht zum Glück auch den europäischen PSN-Store: Charakterdesign und Handlung spendiert Entwickler Type-Moon, der in Japan für seine digitalen Mangas (PC) berühmt ist. "unlimited codes" ist bereits die zweite Prügelspielumsetzung der "Fate"-Serie, der 2D-Vorgänger "tiger colosseum" wurde auf UMD verkauft.

Im Turnier begegnen sich 16 unheimliche Figuren des Mangas, darunter der riesige Keulenschwinger Berserker, Kampfstockexperte Lancer und Klingenmeister Archer. Mit drei Tasten startet Ihr Angriffe in drei Härteklassen, die sich mit einfachen Richtungskommandos zu allerlei Spezialmanövern variieren lassen – komplizierte Kombinationen sind nicht nötig. Dafür solltet Ihr jedes Manöver genau kennen, um sie zu Combos zu verketten: Lernt mächtige Kombinationen und setzt sie mit korrektem Timing ein! Weitere Tasten sind mit Block, Wurf und Ausweichschritt belegt. Letzterer kommt aber eher selten zum Einsatz, da die schwungvollen Manöver meist auch seitlich stehende Feinde treffen. Statt dessen nutzt Ihr diverse taktische Manöver wie Cancelmove und Reflektor. Zudem sammelt Ihr magische Energie für die wuchtigen Superattacken und leert den Gral unter dem Timer, um seine Macht für vernichtende Todesschläge zu nutzen - Ihr stampft Eure Gegner in den Boden und begrabt sie mit dem Schwerterregen! Dabei ist die Steuerung zwar leicht erlernbar, für optimale Charakterkontrolle braucht Ihr jedoch einige Übung – bei den schnellen Fights muss jeder Hieb sitzen. Neben Arcade-Turnier, Training, Zweispielerduell und dem geheimen Survivalmodus dürft Ihr auch 250 PSP-exklusive Herausforderungen spielen, in denen Ihr z.B. mit vorgegebenen Combos oder Manövern beeindruckt. Nach und nach entdeckt Ihr so auch zahllose Extras wie Artworks und Filme, die sich im eingebauten Museum bestaunen lassen. *oe*



PSP Der Berserker gräbt den Arenaboden um: Nur bei Fernattacken könnt Ihr mit dem Ausweichschritt rechtzeitig reagieren - hier ist ein Sprung in die Luft die beste Antwort auf das Erdbeben.



PSP Rauf, rüber und ab aufs Pflaster: 16 Helden wetteifern in einem düsteren Gruseldorf um den heiligen Gral.



PSP Ganz schön schräg: Bei vielen Aktionen schwenkt die imaginäre Kamera in ausgefallene Perspektiven.

SPIELSPASS 8

Entwickler **Eighteen, Japan**
Hersteller **Capcom**
Preis **30 Euro**

Smash Cars

PS3 Rennspiel 6

Rennspiele mit Fernlenkautos haben eine Tradition von den "Micro Machines" bis zu "Re-Volt", machten sich in letzter Zeit aber rar. "Smash Cars" nimmt das Konzept wieder auf und lässt kleine Trucks am Strand und auf einer Insel losflitzen. Grafisch sind die Kurse und Vehikel detailliert in Szene gesetzt. Auch das Fahrtempo stimmt, bei Kollisionen stören jedoch gelegentlich unrealistische Effekte. Zudem gibt es lediglich ein Dutzend Wettbewerbe und keine Splitscreen-Option, weshalb sich vor allem Solisten schnell satt gefahren haben – angesichts des saftigen Preises kann man mehr erwarten. *us*



PS3 Mit Vollgas durch den Sand: Dank Allradreifen kein Problem für die Flitzer.

SPIELSPASS 5

Entwickler **CREAT Studios, USA**
Hersteller **Tik Games**
Preis **15 Euro**

Invincible Tiger

360 PS3 Beat'em-Up 12

Die sichtlich an alten Hongkong-Schinken orientierte Klopperei mit dem Untertitel "The Legend of Han Tao" kann für sich beanspruchen, bei einem Aspekt James Cameron's "Avatar" zuvor zu kommen: "Invincible Tiger" ist das erste kommerziell erhältliche Spiel, das vollwertige 3D-Darstellung unterstützt. Das hat jedoch seine Tücken: Ohne passenden TV, Xbox 360 mit HDMI-Ausgang und weiterem Technik-Schnickschnack merkt Ihr nichts davon oder müsst auf die doofen rot-grün-Brillen ausweichen. Ach ja, das Spiel selbst: Das ist eine dröge Dauerprügelei – ziemlich kurz und ziemlich monoton. *us*



360 Ohne 3D-Effekt ist die Grafik alles andere als spektakulär.

SPIELSPASS 4

Entwickler **Blitz Arcade, UK**
Hersteller **Namco-Bandai**
Preis **15 Euro**

Defense Grid: The Awakening

360 **Strategie** 12



360 Die anfänglichen Szenarien sind noch klar strukturiert, so dass Ihr genug Zeit habt, Euch mit den Waffen- und Feindtypen vertraut zu machen. Praktisch: Ein Kreis zeigt den Wirkungsgrad der gewählten Turmeinheit an.

Tower-Defense-Spiele erfreuen sich wachsender Popularität bei den Entwicklern von Downloadspielen, Xbox-360-Taktiker mussten bislang jedoch mit dem drögen "Crystal Defenders" vorliebnehmen. Dieses Manko wird mit "Defense Grid" behoben, das mit klugen Detailverbesserungen klar über den Durchschnitt hinausragt. Eine richtige Story gibt es nicht, Ihr seid einfach mit der Abwehr von eintreffenden Alientrupps beauftragt. Eine unterhaltsam vertonte Computerintelligenz greift Euch unter die Arme und erklärt Euch die Möglichkeiten. Bei den ersten der 20 Levels geht alles noch ruhig zu, denn die Angreifer folgen klar vorgegebenen Wegen. Später wuseln sie über freies Gelände und es liegt an Euch, durch das Bauen von Abwehrtürmen Pfade vorzugeben. Die lassen sich nur an fest definierten Orten errichten, was etwas einschränkt, aber praktischer ist, denn so bleibt Euch nervige Platzierungsfummelei erspart. Außerdem wird stets angezeigt, wie groß der Wirkungsradius des gewählten Turms ist, auf Knopfdruck lassen sich alle Kreise auf einmal und sogar die Routen von fliegenden Angreifern einblenden. Eine weitere Vorschau zeigt Euch in Grundzügen an, welche Feindsorten als Nächstes eintreffen. Diese Hilfsmittel erleichtern die Bedienung und Planung, weshalb Eure Konzentration der Taktik gilt. Ständig kommen neue Waffensysteme und Gegner hinzu, so dass Ihr immer neue Strategien entwickeln könnt (und müsst). Alternative Herausforderungen sorgen für zusätzliche Anreize, nur ein Punkt trübt die Denkerfreude etwas: Die schicke Grafik fängt das SciFi-Ambiente gelungen ein, ist aber durch zu viele Details nicht immer so übersichtlich, wie man es gerne hätte. *us*

SPIELSPASS 8
Entwickler **Hidden Path, USA**
Hersteller **Hidden Path Ent.**
Preis **10 Euro**

Bit.Trip Core

Wii **Geschicklichkeit** 0



Wii Im Vergleich zu "Bit.Trip Beat" ist im Hintergrund mehr los, angesichts der aus vier Richtungen anfliegenden Pixel merkt Ihr das aber kaum.

Auch das zweite "Bit.Trip"-Projekt bleibt dem ungewöhnlichen Riesenpixel-Look treu. Während aber "Beat" mit seinem "Pong"-artigen Grundkonzept halbwegs einsteigerfreundlich ausfiel, ist "Core" ein Fall für nervenstarke Zocker, die sich vor frustigen Stellen nicht fürchten. Aus vier Richtungen fliegen in rhythmischen Mustern Punkte ins Bild, die Ihr mit einem Laser treffen sollt. Den richtet Ihr per Steuerkreuz aus, dann muss er noch im richtigen Moment auf Knopfdruck aktiviert werden. Was simpel klingt, braucht viel Koordination und wird bereits im ersten Szenario durch teils fiese Sequenzen sehr herausfordernd. Weil Ihr beim Ausscheiden stets von vorne anfangen müsst, steigt der Nerv-Faktor rasch – schade, so ist es wirklich nur ein Fall für Profis. *us*

SPIELSPASS 5
Entwickler **Gaijin Games, USA**
Hersteller **Aksys Games**
Preis **6 Euro**

Spaceball: Revolution

Wii **Geschicklichkeit** 0



Wii Die Farbgebung der Levels ist bisweilen fragwürdig, übersichtlich bleibt die Ansicht aber allemal.

"Spaceball" entpuppt sich als kluge, wenn auch nicht sonderlich revolutionäre Mischung aus Versatzstücken von "Breakout", "Tetris" und einer Schießbude. Auf dem Bildschirm wird eine Röhre angezeigt, auf deren Bodenraster Ihr nach wechselnden Vorgaben bestimmte Felder durch das Beschießen mit einer Kugel zum Leuchten bringt. Anfangs könnt Ihr direkt zielen, später stören zeitweilig bewegliche Hindernisse oder starre Barrikaden blockieren den Weg. In letzterem Fall nutzt Ihr die Wände und lasst die Kugel im korrekten Winkel dort abprallen, um nach unten zu kommen. Die Pointer-Funktion der Remote wird fein genutzt und dank des flotten Spieltempos macht es eine Weile lang Spaß. Zum Dauerbrenner reicht es allerdings nicht. *us*

SPIELSPASS 6
Entwickler **Virtual Toys, USA**
Hersteller **Virtual Toys**
Preis **8 Euro**

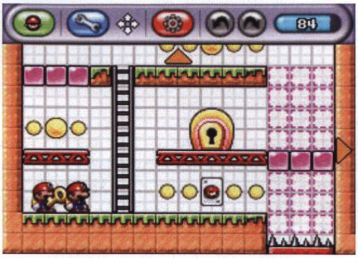
Mario vs. Donkey Kong: Die Rückkehr der Mini-Marios!

DSi **Geschicklichkeit** 0

Das ist (fast) Etikettenschwindel: Obwohl Mario und Donkey Kong im Titel stehen, nehmen sie bestenfalls Nebenrollen ein – Hauptakteure sind die knuffigen Spielzeugroboter-Abbilder des Nintendo-Klempners. "Die Rückkehr der Mini-Marios!" ist keine vollwertige Fortsetzung, sondern eher ein leicht modifiziertes Add-on des DS-Vorgängers (Test in MAN!AC 04/07). Damals wie heute ist es Eure Aufgabe, mehrere der kleinen Kerle durch 2D-Levels zu dirigieren, indem Ihr u.a. rosa Blöcke per Stylustipper abbaut und an den passenden Stellen als Brücke wieder anbringt. Natürlich dürfen Mario-typische Gegner nicht fehlen: Geht diesen entweder aus dem Weg oder lotst die Minis zu einem Hammer, mit dem sie sich selber wehren können. Immer wieder kommen zusätzliche Gegenstände ins Spiel, so wirbeln Trampoline Eure Schützlinge in die Luft oder die Kerlchen marschieren an bestimmten Wänden und sogar Decken entlang. Grafisch sieht der DSi-Download genauso aus wie sein DS-Vorgänger, spielerisch gibt es nur eine kleine, aber entscheidende Änderung: Diesmal könnt Ihr die Minis nicht mehr pausieren – einmal aktiviert, marschieren sie unbeirrt voran. Das macht die Knobelei etwas hektischer und intensiver, aber auch reizvoller. Mit 40 Levels (sowie schwereren 'Plus'-Varianten) und einem Editor ist für ausreichend Abwechslung gesorgt, zumal Boss-Duelle gegen Donkey Kong die Knobelei auflockern. Für nicht einmal ein Viertel das damaligen Modulpreises ist's ein Schnäppchen. *us*



DSi Die Minis wissen sich zu wehren: Dirigiert Ihr sie zu einem Hammer, verkloppen sie Feinde ganz wie ihr 'Papa'.



DSi Unendlich Nachschub: Im praktischen Editor bastelt Ihr eigene Levels oder tauscht sie mit anderen im Internet.

SPIELSPASS

Entwickler **Nintendo, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **8 Euro**

7

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Battle Tanks	Gameloft	–	Klassische Vogelperspektiven-Ballerei mit bis zu vier Panzern auf einem Spielfeld – simpel, aber okay.	15 €	5
Smash Cars	Tik Games	–	Flotte und grafisch ansehnliche Arcaderaserei, jedoch mit kurzem Umfang (Test auf Seite 75).	10 €	5
Interpol: The Trail of Dr. Chaos	Tik Games	–	Mäßig gelungenes Wimmelbild-Abenteuer, das vor allem unter schlampiger Technik leidet (Test in M! 03/09).	10 €	4

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Defense Grid: The Awakening	Hidden Path	–	Gelungener Tower-Defense-Vertreter mit vielen guten Detailideen und nur kleinen Macken (Test auf Seite 76).	10 €	8
Invincible Tiger: The Legend of Han Tao	Namco-Bandai	–	Banale Klopperei im Karatefilm-Stil, die ohne das 3D-Gimmick wenig Reiz hat (Test auf Seite 75).	15 €	4
Shadow Complex	Epic Games	–	Feine Neuinterpretation des "Super Metroid"-Gedankens mit schicker Technik (Test in M! 10/09).	15 €	9
Sonic & Knuckles	Sega	Mega Drive	Flotte Igel-Hüpferei wie immer – als Teil der "Sega Mega Drive Ultimate Collection" aber lohnenswerter.	5 €	7
Watchmen: Das Ende ist nah, Teil 2	Warner	–	Einfallslose Fortsetzung der 3D-Prügelei – kürzer und reizloser als der Vorgänger.	15 €	4
Yo-Ho Kablammo	Canalside Studios	–	Simples Piratenschiffgeknalle, das weder grafisch noch spielerisch Glanzpunkte setzt.	10 €	3

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Arkanoid Plus!	Taito	–	Ebenso werkgetreues wie schnörkelloses Update der bekannten "Breakout"-Variante.	8 €	5
Bit.Trip Core	Aksys Games	–	Schick inszenierter Reaktionstest, der übertrieben schwer und komplex ausfiel (Test auf Seite 76).	6 €	5
Contra ReBirth	Konami	–	Solide Hommage auf die altehrwürdige Serie, die überraschend einsteigerfreundlich ist (Test in M! 10/09).	10 €	7
Mr. Driller W	Namco-Bandai	–	Tempo-Bohren nach der alten Machart, immerhin mit kleinen Extras und sauberer Grafik.	8 €	6
Pilotwings	Nintendo	SNES	Unterhaltsame Konsolen-Flugsimulation, die trotz Altersschwächen immer noch eine Runde wert ist.	8 €	7
Rygar	Tecmo	Arcade	Knackiges Hack'n'Slay in altbackener Sidescroll-Technik – heutzutage nicht mehr sonderlich prickelnd.	6 €	4
Spaceball: Revolution	Virtual Toys	–	Unterhaltsame, wenn auch etwas schlichte Mischung aus Schießbude und "Breakout" (Test auf Seite 76).	8 €	6
Solomon's Key	Tecmo	Arcade	Knifflige Mischung aus Grübel- und Geschicklichkeitsspiel, die sich gut gehalten hat – besser als auf NES.	5 €	6
Texas Hold'em Poker	Gameloft	–	Langweilig inszenierte Pokervariante, immerhin mit rudimentärem Online-Modus.	6 €	4

Sony PSP

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Fate/unlimited codes	Capcom	Arcade	Dynamisches Beat'em-Up mit schicker Inszenierung und interessanten Charakteren (Test auf Seite 75).	30 €	8

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
2-in-1 Solitaire	Nintendo	–	Zwei unterhaltsame Varianten der Kartenlegerei, über die man beim Schnäppchenpreis nicht klagen kann.	2 €	5
Mario vs. Donkey Kong: Die Rückkehr der Mini-Marios!	Nintendo	–	Quasi-Fortsetzung der DS-Knobelei mit gleicher Grafik, frischen Levels und verändertem Verhalten der Hauptfiguren – als geschicklichkeitslastige Rätselei nett für zwischendurch (Test auf Seite 77).	8 €	7
Oscar in Toyland	Virt. Playground	Amiga	Uninspirierte und durch knallbunt-überladene Optik nervige Hüpferei aus der Heimcomputer-Ära.	8 €	4
Pop+ Solo	Nnooo	Wii	Gewitzt auf Handheldformat eingedampfte Fassung der Wii-Blasenhatz (Test in M! 07/08).	5 €	6

Neuerscheinungen vom 15.8. bis zum 11.9.

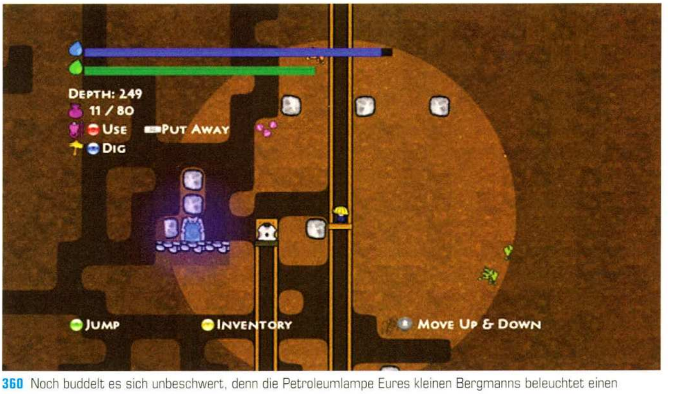
XBOX 360 INDIE GAMES

M! erleichtert Euch die Qual der Wahl – wir stellen Euch acht weitere Heimentwicklerspiele für kleines Geld vor, die sich nicht hinter den Live-Arcade-Rivalen verstecken müssen.

Miner Dig Deep

360 Action-Adventure

Mit einigen Wochen Verspätung erreichte der populärste Indie-Titel auch deutsche Gefilde. Auf den ersten Blick sieht das unspektakulär in Szene gesetzte Buddeln eines kleinen Bergmanns fade aus, doch wehe, Ihr macht Euch auf zur ersten Stollen-Expedition – dann packt Euch der Forscherdrang und Ihr wollt immer tiefer graben. Entfernt erinnert "Miner Dig Deep" an Arcade-Klassiker wie "Mr. Do!" und "Dig Dug", unterscheidet sich aber in elementaren Aspekten deutlich: So buddelt Ihr zwar Gänge in den Untergrund, doch dabei seid Ihr ganz allein – es gibt keine Gegner. Euer Ziel ist es, Bodenschätze aufzuspüren und diese in einem Laden gegen bessere Ausrüstung zu tauschen. So erhaltet Ihr nach und nach leistungsfähigere Piken und Bohrer, könnt Lifte und Leitern in den Stollen bauen und erhöht das Leistungsvermögen Eurer Helmlampe. Das ist entscheidend, denn nur in ihrem Lichtkreis erkennt Ihr, wo sich wertvolle Erz- und Edelmetalladern befinden oder ob irgendwo unterirdische Schluchten lauern. Außerdem müsst Ihr drauf achten, keine Steine zu lockern, die auf Euch herabfallen könnten. Ebenso solltet Ihr nicht achtlos ackern: Wer zu viel Erde auf engem Raum abbaut, riskiert einen Grubeneinsturz. Der Reiz der Erkundung hält stundenlang an: Je weiter Ihr nach unten kommt, desto wertvollere Schätze spürt Ihr auf. Das unkomplizierte Grundkonzept wurde tadellos umgesetzt und taugt ebenso zur entspannten Buddelrunde wie zum geplanten Ausgrabungstrip – ein echtes Indie-Game-Juwel. *us*



360 Noch buddelt es sich unbeschwert, denn die Petroleumlampe Eures kleinen Bergmanns beleuchtet einen großen Radius. Je mehr dieser abnimmt, desto vorsichtiger solltet Ihr vorgehen.

Entwickler	Robir, USA	9
Preis	2,50 Euro	Spielspaß

Johnny Platform's Biscuit Romp

360 Jump'n'Run

Hinter einer konsequent auf 8-Bit-Look getrimmten Pixelgrafik verbirgt sich ein gelungener Ausflug in die guten alten Hüpfspielzeiten. Jeder Level beschränkt sich auf ein Bild im Hochkant-Format (auf Wunsch lässt sich die Ansicht um 90° kippen). Mit Johnny macht Ihr Euch auf, alle Gegner per Sprungattacke auszuschalten, damit sich der Ausgang öffnet. Nebenbei schlürft Ihr Kaffeetassen aus, um Extraleben zu sammeln. Anfangs sind die Levels simpel, doch ständig kommen neue Kniffe und Hindernisse wie bewegliche Blöcke hinzu, so dass Ihr ein sicheres Händchen braucht. Für einen schlappen Euro ist's ein richtiges Schnäppchen. *us*



360 Simpel, aber knifflig: Spätere Levels erfordern genaue und gut geplante Sprünge.

Entwickler	IshiEiketsu, USA	8
Preis	1 Euro	Spielspaß

I MAED A GAM3 W1TH ZOMB1ES!!!1

360 Action

Doppelstick-Shooter sind bei den "Indie Games" keine Seltenheit, doch kein Konkurrent kann es in Sachen Charme mit "ZOMB1IES!!!1" aufnehmen. Der Spielablauf ist simpel: Bis zu vier Helden ballern stetig anrückende Horden von Untoten und diversen abstrakten Gegnern weg, verschiedene Extrawaffen wie Flammenwerfer und Schrotflinte erleichtern das Überleben. Ausgesprochen witzig wird es durch die schräge Präsentation, denn das Geknalle wird von einer rockigen Weise begleitet, in welcher der Programmierer hinreißend jaulend die Entwicklungsgeschichte vorträgt – passend dazu ändert sich auch mal die Optik. *us*



360 Mitten im Getümmel ändert sich der Hintergrund, wenn der Liedtext darauf hinweist.

Entwickler	Jamezila, USA	7
Preis	1 Euro	Spielspaß

Megalopolis

360 Simulation



360 Auch auf tropischen Inseln betätigt Ihr Euch als Städteplaner – es wäre doch schade, wenn das Paradies unter Umweltverschmutzung leiden müsste.

Hier wird dem langsamen "Sim City"-Prinzip Dampf gemacht: In zehn Minuten müsst Ihr eine Großstadt hochziehen und dabei möglichst die Umwelt schonen. Über ein komfortables Ringmenü platziert Ihr Wohnhäuser, Kraftwerke und Wassertürme auf einem von zehn Insel-Domizilen. Nur Häuser, die ausreichend mit Strom und Wasser versorgt werden, bringen Euch neue Einwohner und Geldsegen. Blasen Kohlekraftwerke zu viel CO2 in die Luft, drohen Tornados, Waldbrände und Sintfluten. Solar- und Windkraft arbeiten umweltschonend, besitzen jedoch nur einen kleinen Einflussbereich. Mit Gebäude-Upgrades verbessert Ihr die Effizienz, was aber einen Batzen Geld kostet. Wer das Zeitlimit überleben will, muss trotz Hektik die richtige Balance zwischen Bevölkerungswachstum, Einnahmen und Umweltverträglichkeit finden. Grafisch präsentiert sich der ökologische Städtebau ansehnlich, auch wenn sich die verschiedenen Gebäude im Eifer des Gefechtes schwer unterscheiden lassen. Leider sind die zehn Levels schnell geknackt, darum fehlt es der gut funktionierenden Grundidee an langfristigen Herausforderungen. *ch*

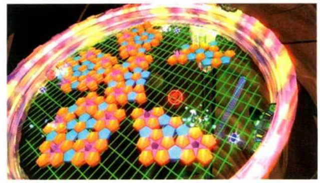


360 Die einzelnen Bauteile wählt Ihr bequem über ein handliches Ringmenü.

Entwickler **Monkeys in Space Suits, D**
Preis **5 Euro**
7 Spielspaß

SLAM

360 Geschicklichkeit



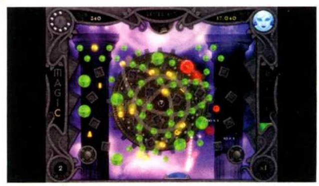
360 Durch das runde Spielfeld müsst Ihr Auf- und Abprallwinkel aufmerksamer beachten.

Ähnlich wie der PS3-Download "Shatter" (siehe M! 10/09) nimmt sich auch "SLAM" das altehrwürdige "Breakout"-Prinzip vor und mischt es ordentlich auf. Hier steuert Ihr den Schläger am Rand einer kreisrunden Arena, die abzubauenden Blöcke tummeln sich in der Mitte. Eure Kugel kann nicht verloren gehen, trifft sie aber auf die Begrenzung, kostet Euch das wertvolle Energie. Zusätzliche Kniffe wie die Möglichkeit, per Magnet den Ball anzuziehen und neu auszurichten, verleihen dem Geschehen taktische Tiefe. Mit 100 Levels ist jede Menge Abräumarbeit gegeben, die grafisch mit klaren, bunten Konturen schick anzusehen ist. *us*

Entwickler **Blackstorm Games, USA**
Preis **5 Euro**
7 Spielspaß

Orbyx – Mystic Orbs of Chaos

360 Geschicklichkeit



360 Die Ähnlichkeit ist nicht zu übersehen: "Orbyx" – ein naher Verwandter von "Peggle".

Gut kopiert ist halb gewonnen? Auf die Suche nach eigenen Ideen hat sich der Macher von "Orbyx" nicht begeben, sondern konsequent PopCaps populäre Pachinko-Verwestlichung "Peggle" nachgebaut. Wie beim Vorbild schießt Ihr eine Kugel in ein Spielfeld, um alle Pins einer bestimmten Farbe abzuräumen. Das funktioniert fast so gut wie beim großen Vorbild, vom dem dreist auch kleine Details wie der Mini-Zoom beim letzten Pin geklaut wurde. Mit 32 Levels ist der Umfang überschaubar, dafür lockern einige Varianten das Geschehen auf: So könnt Ihr im Gegensatz zu "Peggle" manchmal das 'Auffangbrett' am unteren Rand steuern oder die Kugeln werden aus der Bildschirmmitte abgefeuert. *us*

Entwickler **ChrisH, USA**
Preis **5 Euro**
6 Spielspaß

Groov

360 Action



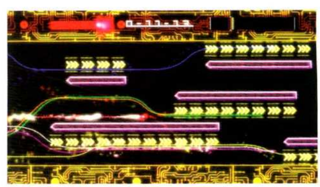
360 Die Grafik ist schlicht, doch bei "Groov" kommt es ohnehin mehr auf den Klang an.

Und noch ein Doppelstick-Shooter: "Groov" kann gegen Titel wie "Biology Battle" oder den Arcade-Platzhirsch "Geometry Wars" nicht ankommen, punktet aber mit einer stilvoll umgesetzten Idee. Jeder Schuss von Euch und jeder erlegte Gegner erzeugen einen Ton, durch Eure Ballerei bestimmt Ihr also dynamisch die Musikkulisse. Das klappt erstaunlich gut und resultiert in einer stimmigen Elektro-Berieselung, die selbst im größten Chaos harmonisch klingt. Weil eine "Groov"-Runde nach etwa zehn Minuten beendet ist, wird es auch nicht nervig – und für eine kurze Ballerrunde zwischendurch taugt der günstige Shooter allemal. *us*

Entwickler **Funkmasonry Industries, USA**
Preis **2,50 Euro**
6 Spielspaß

BitStream

360 Rennspiel



360 Mit pixelgroßen Lichtflitzern durch hindernisgespickte Kurse – GBA-Importeure kennen das bereits.

Zum Ende der GBA-Ära veröffentlichte Nintendo in Japan die ungewöhnliche "bit generation"-Serie – sieben einfach gestrickte Reaktions- und Knobeltests, die mit ihrer abstrakt-minimalistischen Aufmachung gefielen. Einer davon war das Rennspiel "Dotstream", das ein Indie-Entwickler nahezu identisch nachgebaut hat. "BitStream" wurde nur mit ein paar zusätzlichen psychedelischen Elementen versehen, sonst bleibt das Konzept gleich: Ihr lenkt einen pixelgroßen Flitzer nach oben und unten, weicht Hindernissen aus und versucht, Tempostreifen zu erwischen. Das hört sich schräg an, ist aber eine originelle Abwechslung im Zocker-Alltag. *us*

Entwickler **ProjectorGames, USA**
Preis **5 Euro**
6 Spielspaß

aufgepAPPLEt

Mehr Spaß mit iPhone und iPod touch



Civilization Revolution

iPhone Strategie

M! HIT

In der iPhone-Version von Sid Meiers Strategieküller erobert Ihr die Welt rundenweise: Ihr wählt eine von 16 Epochen mit Mao Zedong, Alexander dem Großen, Napoleon oder Ghandi, um Euer Imperium zu errichten. Ihr verschiebt Eure Truppen mit dem Finger über die in quadratische Felder unterteilte Oberwelt, erobert neue Territorien und baut die Fähigkeiten Eurer Zivilisation aus. Das gelingt durch den Bau von Kasernen, Handels- und Technologiezentren. Jedes neue Gebäude bringt frische Truppentypen und Techniken wie die Schiffahrt ins Spiel: Nutzt die Resscourcen und entwickelt Euer Volk, um die konkurrierenden Zivilisationen aus dem Weg zu räumen – alternativ dürft Ihr natürlich auch Allianzen schließen. Die Bedienung über die seitlich angebrachten Icons ist trotz der vielen Funktion recht übersichtlich, Ihr spielt ohne Anleitung einfach drauf los. Die Weltkarte lässt sich zudem mit zwei Fingern beliebig zoomen, das verschafft Überblick. Die erste Version (1.0) des Titels bietet lediglich englische Sprache und wird im späteren Spielverlauf von einigen Fehlern gequält, 2K Games will in Kürze ein lokalisiertes Update mit Verbesserungen und neuen Herausforderungen nachreichen – wir können es kaum erwarten!

Entwickler	**Fiaxis, USA**
Hersteller	**2K Games**
Preis	**3,99 Euro**

8 Spielspaß



iPhone Entwicklungshilfe mit Icon-Menüs: Rechts kontrolliert Ihr die Ressourcen, links produziert Ihr Truppen, Gebäude und Infrastruktur.



iPhone Wer die technischen und sozialen Voraussetzungen erfüllt, kann in neue Zeitepochen aufsteigen und genießt der Vorteil diverser Boni.

FREE PLAY

Freibier auf dem iPhone!

Pünktlich zum Oktoberfest fließt auch bei Apple das liquide Gold in Strömen: In "Biershooter", dem Spiel zur Wiesn, schnappt Ihr Euch den Bierschlauch, um der gierigen Gemeinde das Gebräu direkt in den Rachen zu spritzen – füllt in 90 Sekunden möglichst viele Mäuler! Euren High Score dürft Ihr online stellen und international vergleichen. Für zünftige Stimmung sorgt die Blaskapelle und bayrische Sprachausgabe. Ebenfalls kostenlos bringt das Miller-Lite-Werbespiel "Round Runner" Bier an den Mann, hier geht es aber etwas gesitteter zu Sache: Als Kellner schnappt Ihr Euch die Gläser, um die vielen Gäste möglichst schnell zu bedienen – Ihr arbeitet in Strandlokal, Kneipe und Rockkonzert. Die alkoholfreie Alternative ist "Coca-Cola Happyness Factory", in dem Ihr die Arbeiter mit der Kanone auf das klebrige Erfrischungsgetränkt katapultiert.





iPhone Hier bekommt jeder einen Schwipps: Beim "Biershooter" wird wüst mit dem Schlauch gesoffen (links), der "Round Runner" sorgt dagegen für sittliche Bedienung (rechts).

KOSTENLOSE TRINKSPIELE

NAME	HERSTELLER	Sprache
Biershooter	Handygames	bayrisch
Coca-Cola H.F.	Coca-Cola	englisch
Round Runner	Miller Lite	englisch

Brothers in Arms: Hour of Heroes

iPhone 3D-Shooter



iPhone Überfall auf den Wehrmacht-Konvoi: Nutzt Deckungen wie Felsen und Kisten zu Eurem Vorteil!

Die 101. US-Luftlandedivision kämpft sich durch 13 Einsätze in Normandie, Tunesien und Ardennen: Ihr stürmt an der Seite von KI-Kameraden von Deckung zu Deckung und nehmt die Wehrmacht dank Zielhilfe komfortabel mit Thompson und Sniperrifle unter Beschuss. Granaten schleudert Ihr per Erschütterungssensor. Lediglich an Häuserecken kann man sich etwas verhaspeln, weil sich der Held etwas zu leichtsinnig von der Deckung löst. Dafür entschädigen die vielen Geschützstellungen und Fahrzeuge wie der Sherman-Panzer, mit dem Ihr reichlich Schaden anrichtet. Auch die Wehrmacht rückt Euch mit Tiger und Panzerfahrzeugen auf den Leib: Schappt Euch die Bazooka und brecht ihre Schilde! Fette Explosionen und die plauderfreudigen Kameraden bringen reichlich Action in die Feuergefechte.

Entwickler **Gameloft, Bulgarien**
Hersteller **Gameloft**
Preis **3,99 Euro**
7 Spielspaß

Modern Combat: Sandstorm

iPhone 3D-Shooter



iPhone Stellung, Zielmodi und Waffenwahl bestimmt Ihr mit den Icons in den Ecken.

Jetzt geht es den Terroristen an den Kragen: In zehn Missionen stürmt Ihr Ausbildungslager und Labor, aber auch zivile Bereiche wie Krankenhaus und Hafen – schützt die Unschuldigen und bestraft die Verbrecher! Das klappt dank der flüssigen Grafik und Zielhilfe sogar beim Laufen hervorragend: Mit zwei tragbaren Waffen (u.a. Flinte, MP, MG und Sturmgewehr) und verschiedenen Granaten könnt Ihr taktisch auf jede Situation reagieren, außerdem kommen Spezialgeräte wie der Geigerzähler zum Einsatz. In den verwinkelten Schauplätzen muss Euer Soldat auch kraxeln, kriechen und fest installiertes Kriegsgerät nutzen: Für alle Sonderaktionen werden Icons eingeblendet. Trotz zahlreicher Touch-Bereiche mit verschiedensten Funktionen bleibt die Steuerung immer einfach und intuitiv.

Entwickler **Gameloft, Bulgarien**
Hersteller **Gameloft**
Preis **3,99 Euro**
8 Spielspaß

Samurai: Way of the Warrior

iPhone Beat'em Up



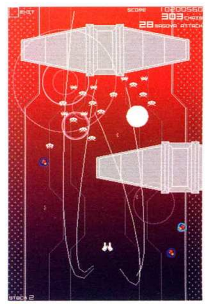
iPhone Feind in der Überzahl: Haltet Euch den Rücken frei!

Samurai Daisuke Shimada mischt die Armee des Fürsten Daimayo Hattoro auf: Ihr weist ihm mit dem Finger den Weg und startet seine Angriffe mit flinken Touchbewegungen. Wischt nach rechts und links oder oben und unten, dann setzt Daisuke zu Schulterrempler, Schwertstreich und Wirbelattacke an: Im Laufe des Abenteuers lernt Ihr eine ganze Palette an Manövern, deren Bewegungen sich über die Schriftrolle rechts oben jederzeit kontrollieren lassen. Zartbesaitete Spieler seien jedoch gewarnt: Daisuke kennt keine Gnade, spaltet seine Feinde und schlägt ihnen die Köpfe ab – stellenweise hinterlasst Ihr ein wahres Blutbad! Ebenfalls eingebaut ist der Dojo-Modus, in dem Ihr die verschiedenen Kombos und Talente trainiert.

Entwickler **Mad Finger, USA**
Hersteller **Marek Rabas**
Preis **2,39 Euro**
8 Spielspaß

Space Invaders: Infinity Gene

iPhone Shoot'em-Up



iPhone Der Klassiker überrascht Euch mit Raketen und Fruchtboni.

Diese Neuauflage von "Space Invaders" hat es in sich: Im Laufe der vielen Gegnerwellen werden per Evolution immer wieder neue Elemente hinzugefügt – Euch erwarten z.B. allerlei Extrawaffen, Boni zum Sammeln, mächtige Hindernisse und andere Überraschungen! Dabei wirkt die feine Retro-Grafik alles andere als klotzig, zumal Farbeffekte im Hintergrund und wuchtige Techno-Beats die Action untermalen. Gespielt wird mit nur einem Finger: Ihr verschiebt Euer Raumschiff seitlich und tippt, um zu ballern. Leider lässt sich die Empfindlichkeit der Steuerung nicht variieren: In höheren Levels sind versehentliche Kollisionen mit den winzigen Geschossen manchmal unvermeidbar. Hoffentlich liefert Taito ein Update, das dieses kleine Manko ausmerzt.

Entwickler **Taito, Japan**
Hersteller **Taito**
Preis **3,99 Euro**
7 Spielspaß

TOP-APPS

Immer am Ball mit Sportapps

Heißblütige Sportfans wollen immer informiert sein: Leider muss man sich Zeit nehmen, um mit dem iPhone-Browser die gewünschten Infos zu finden. Deshalb bieten allerlei Sportorganisationen kostenlose Anwendungen, die blitzschnell aktuelle Neuigkeiten aus dem Netz abrufen. Es gibt Apps für komplette Sportsparten wie PGA-Tour, Wimbledon und Formel-1, aber auch News-Software für einzelne Fußball- sowie DEL-Vereine wie FC-Bayern, Schalke 04 und Adler Mannheim. Neben Neuigkeiten, Hintergrundinformationen, Gallerien und Statistiken bieten die Anwendungen ungeduldigen Fans auch Countdowns, welche die Zeit bis zum nächsten Spiel oder Rennen sekundengenau auf den Bildschirm bringen.

KOSTENLOSE SPORTNEWS

NAME	HERSTELLER	SPORT
PGA Tour	pgatour.com	Golf
RTL Pole Position	RTL Interaktiv	Formel-1
UEFA.com Mobile	UEFA	Fussball





iPhone Alle Rennen, Spiele, Sportler und Statistiken im Überblick: Mit Internet-Verbindung habt Ihr in wenigen Sekunden alle wichtigen Infos auf dem Touchscreen.

IMPORT



Shoot'em-Up-Comeback per PSP

SPIELE • Während "Gradius" auch im Westen ein bekannter Name ist und mit dem WiiWare-Titel "ReBirth" (siehe M! 10/09) jüngst eine neue Episode startete, führt Horizontal-Shooter-Kollege "Darius" bei uns ein eher unbekanntes Dasein. Seit PSone-Zeiten und "G.Darius" schaffte es kein Teil mehr nach Europa – ob es dem neu angekündigten "Darius Burst" auf der PSP anders ergehen wird? Importwillige Fans stilvoller Weltraum-Ballereien erwartet eine schicke Grafik und bewährte Serienelemente: Sowohl Levelabzweigungen als auch die fischartigen Obermotze bleiben erhalten. Für Japan ist eine Veröffentlichung noch dieses Jahr geplant.



PSP Horizontal ballern wie zu besten Bitmap-Zeiten: "Darius Burst" kommt für die PSP.

Götter-Recycling auf der PS3

SPIELE • Um die Wartezeit bis zu dem im nächsten Jahr erscheinenden dritten "God of War" zu erleichtern, veröffentlicht Sony Mitte November in den USA die ersten beiden Serien-Teile als Neuauflage für die PS3. Nicht nur Kratos-Fans ohne abwärtskompatible Konsole können frohlocken, auch für Besitzer der PS2-Originale gibt es Kaufanreize: Neben der Trophäen-Unterstützung wurden die beiden Abenteuer technisch überarbeitet und glänzen nun mit blitzsauberer 720p-Auflösung, Tearing gehört ebenso der Vergangenheit an. Eine Europa-Veröffentlichung ist bislang nicht vorgesehen, deshalb lohnt der Import: Die Sammlung ist codefree und mit 40 US-Dollar ein faires Angebot.



Märchen-Malen mit dem DS



SPIELE • Das fabelhafte Pinsel-Abenteuer "Okami" heimste weltweit Kritikerlob ein (M! vergab 90% Spielspaß), konnte aber weder auf PS2 noch Wii den großen Verkaufserfolg feiern. Das hält Capcom nicht davon ab, einen neuen Versuch zu starten, mehr Käufern die stimmungsvolle Thematik schmackhaft zu machen. Als Plattform für die "Okamiden: Chisaki Taiyou" getaufte Fortsetzung, die zeitlich ein paar Monate nach dem ersten Teil spielt, wurde der DS ausgewählt. Erste Bilder zeigen eine hübsche Optik mit höherem Niedlichkeitsfaktor – der neu gestaltete Hundeheld Chibiterasu ist einfach zum Knuddeln. Nachdem das Entwicklerteam von Clover aufgelöst wurde und teilweise zu Platinum Games abwanderte, darf nun der Verantwortliche für die Wii-Umsetzung sein Können beweisen.



DS Künstlerisch und niedlich zugleich – "Okamiden" für den DS.

Üppiger Anime zum Anfassen

SPIELE • Japanische Zeichentrickserien haben oft gegen ungerechte Vorurteile zu kämpfen. Die "Queen's Blade"-Animes machen sich dagegen einen Spaß daraus, möglichst viele Stereotypen zu bestätigen: Beim Fantasy-Kampfspektakel besitzen fast alle Hauptdarstellerinnen mächtig übertriebene Oberweiten. Namco-Bandai veröffentlicht das PSP-Rollenspiel zur Serie im Dezember (siehe auch M! 06/09), doch wer schon jetzt nähere Bekanntschaft mit den Mädels schließen will, kann sich ein Mauspad bestellen (Bild rechts), das jede Menge Schauwert besitzt. Günstig ist der Spaß aber nicht, rund 30 Euro müsst Ihr dafür veranschlagen – bestellen könnt Ihr im Internet bei www.1999.co.jp/eng/10093224.





PSP Doppelt gemoppelt: Die Charakter-Sprites setzen auf Knuddel-Optik, die Porträts wahren dagegen den Doppel-D-Look des Animes.

10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Bayonetta	Sega	PS3/360	55 €	Japan	29. Oktober
Demon's Souls	Atlus	PS3	55 €	USA	6. Oktober
Might & Magic: Clash of Heroes	Ubisoft	DS	30 €	USA	27. Oktober
R-Type Tactics II	Irem	PSP	40 €	Japan	29. Oktober
Ratchet & Clank: A Crack in Time	Sony	PS3	50 €	USA	27. Oktober
Shadow of Memories	Konami	PSP	30 €	Japan	1. Oktober
Sin and Punishment 2	Nintendo	Wii	50 €	Japan	29. Oktober
SingStar Latino	Sony	PS2	30 €	USA	13. Oktober
Space Invaders Extreme 2	Square Enix	DS	20 €	USA	19. Oktober
Way of the Samurai 3	UFO Interactive	360	40 €	USA	13. Oktober

IMPORT-TICKER »

+++ Der Termin steht: Zumindest für die japanische Version von "Final Fantasy XIII" ist nun das Erscheinungsdatum bekannt – am 17. Dezember steht das Abenteuer mit Lightning, Snow & Co. in Nippon-Läden. +++ Rätsel-Packung: Ende November erscheint in Japan bereits das vierte "Professor Layton" zusammen mit einem Bonus-Rollenspiel, das rund 100 Stunden Spielzeit haben soll. +++ Laue Töne: Der Absatz von Musikspielen in den USA ist 2009 um fast 50% gegenüber dem Vorjahr gesunken. +++

Muramasa: The Demon Blade

Wii Action-Adventure

In vielen Ebenen scrollende Kornreihen wiegen sich sanft im Wind, jede einzelne Ähre unverwechselbar und handgemalt. Grüne Geisterflammen tanzen im Farbrausch über nächtliche Moorlandschaften. Durch dieses spielgewordene Haiku huschen Kisuke, der grimmige Ninja ohne Gedächtnis, und Momohime, die vom Geist eines Schwertkämpfers besessene Prinzessin. Eine von beiden Figuren spielt Ihr in "Muramasa: The Demon Blade", dem neuen Action Adventure von Vanillaware.

Verglichen mit deren Achtungserfolgen "Odin Sphere" und "Grim Grimoire" für PS2, setzt das Epos um die Klingen des verfluchten Schwertschmieds "Muramasa" in Sachen Detailverliebtheit und vor allem flüssig laufender Animationen noch eins drauf. Spielerisch bleibt Vanillaware der eingängigen 2D-Formel von Odins Kugel treu. Schnelle Sprints und simple Hüpfpassagen durch Landschaften der japanischen Mythologie, durchsetzt mit flotten Buttondrescher-Zufallskämpfen und ausgedehnten Bossduellen bilden das Gerüst, auf dem "Muramasas" bunte Leinwand aufgespannt ist.

Je nach gewähltem Spielmodus setzen RPG-Freunde im Muso-Modus eher auf das Hochleveln ihrer Kampfkraft, während Actionliebhaber ihre Skills im härter zu meisternden Shura-Modus beweisen. Sprünge und Kampfhiebe gehen nach kurzer Eingewöhnungszeit mit Analogstick sowie A- und B-Taste recht gut von der Hand, Traditionalisten schlagen mit klassischen Controllern exakter drein. Die Kunst des tödlichen Klingentanzes spielt sich für Kisuke wie für Momohime, die jeweils ihre eigene 8- bis 10-stündige Story inklusive individueller Bossfights erleben, identisch: Schnelles Drücken der A-Taste aktiviert Standard-Combos, gleichzeitige Richtungsimpulse per Analogstick erlauben mächtige Hiebe aus tiefer Deckung oder federleichte Luftkampfnummern. Je nachdem, welche Eurer drei aktiven Klingen Ihr gezückt habt, führt Ihr per B-Taste allerlei Spezialmanöver wie Wirbelattacken oder magische Blitzangriffe aus. Eure drei angelegten Schwerter wählt Ihr aus einem Fundus von 108 möglichen Schneidwerkzeugen, die Ihr anhand eines Skill-Trees vom Geist Muramasas herstellen lasst. Von Bossgegnern erbeutete Dämonenschwerter öffnen Zugänge zu neuen Landschaften oder optionalen Monsterhöhlen, so dass Euch mehr und mehr von der Seite gezeigte Areale offen stehen.

Die teils langatmigen Reiserouten dazwischen sind denn auch der schwerwiegendste Kritikpunkt, denn bis auf einige Hüpfpassagen über Äste oder Dächer habt Ihr oft nicht mehr zu tun, als minutenlang einher zu traben. Trotzdem bieten das motivierende Schwertersammeln und die vor allem im härteren Schwierigkeitsgrad kniffligen Bossgegner genug spielerisches Gegengewicht zur umwerfenden Inszenierung. Kein Grafikblender, sondern ein solider Hack'n'Slay-Spaß der ästhetischem Sonderklasse! *mw*



Wii Momohime sät Tod und Verderben. Habt Ihr die Angriffsenergie (blauer Balken, Mitte) verbraucht, müsst Ihr das Schwert wechseln.



Wii Der durchgedrehte Endgegner des zweiten Kapitels gehört zu den Angstbossen im schweren Spielmodus. Im Muso-Modus reichen etliche Spezialattacken.

GRAFISCHE EINFLÜSSE

Lange Wegstrecken in "Muramasa" könnt Ihr abkürzen, indem Ihr in ein Fischerboot steigt. Manchmal trefft Ihr auf hoher See sogar einen zufällig erscheinenden Krakenboss (rechtes Bild). Interessant ist hierbei die Form der Wellen im Hintergrund. Hier offenbart Vanillaware den Einfluss des bedeutenden Grafikers Katsushika Hokusai. Dieser schuf mit "Die große Welle vor Kanagawa" (links) einen der bekanntesten japanischen Farbholzschnitte des 19. Jahrhunderts.







Wii Showdown im Sonnenuntergang: Kisuke muss seine ehemaligen Ninja-Kollegen stilvoll zerhackschnitzeln.



Wii In heißen Quellen regeneriert Ihr wohlig warme Energie. Selbst ehemalige Bosse wie die Wildsau gehen planschen.

Entwickler **Vanillaware, Japan**
Hersteller **Ignition Entertainment**
D-Termin **geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: japanisch, Text: englisch**

- handgemalte 2D-Traumgrafik
- großartiger Soundtrack von Basiscape
- zwei Schwertkämpfer mit je eigener Story

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**85**
Multiplayer	–	
Grafik	10 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » Optisch ungemein beeindruckendes Schwertspektakel mit schöngeistigem Anstrich und solider Abenteuer-Action.

Mana Khemia 2: Fall of Alchemy

PS2 Rollenspiel



PS2 Wie im Vorgänger werden Gegner im Erkundungsmodus als neutrale Glibberblobs dargestellt. Per Knopfdruck verschafft Ihr Euch Vorteile im folgenden Rundenkampf.



PS2 Xena war gestern! Wenn Rotschopf Et ihre Chakrams loslässt, bleiben die Wurfringe gleich für mehrere Runden in der Luft und zersäbeln gegnerische Lebenspunkte.

Im zweiten Teil des "Atelier Iris"-Ablegers "Mana Khemia" füllen die Traditionalisten von Gust Euren RPG-Stundenplan ein weiteres Mal mit Item-Erschaffung, flotten Rundenkämpfen und einer ironisch-unbeschwerten Schulkomödie. Dabei ist der Untertitel "Fall of Alchemy" wörtlich zu nehmen: Aus Mangel an Zauberenergie in der Welt stürzt die Alchemisten-Akademie von Al-Revis vom Himmel und eine mysteriöse Konkurs-Verwalterin zwingt Rektor Zeppel zur Abschaffung des Schulfaches Alchemie. Als Teilnehmer der letzten Klasse nehmt Ihr die Geschicke des Nippon-Hogwarts entweder als Schwertschwinger Raze oder als Manamädchen Ulrika in Eure Zockergriffel.

Beide Hauptcharaktere haben ihre eigene Geschichte und Party, die Ereignisse der Rahmenhandlung gleichen sich allerdings in beiden Storylines. Wie im Vorgänger wird Euer Schulalltag durch Klassen strukturiert, für deren Bestehen Ihr meist einen bestimmten Gegenstand anfertigen sollt. Seid Ihr schnell und effektiv, winkt zusätzliche Freizeit, in der Ihr z.B. Nebenquests absolvieren oder Partymitglieder auf Solomissionen schicken könnt.

Selbst ist der Held

Herz und Nieren der Spielmechanik ist wie gehabt der Werkstatt-Modus, in dem Ihr zusammen mit einem Partner alle erdenklichen Arten von Items aus gesammelten Zutaten zusammenbraut. Anstelle mit Charakterleveln dürfen erfolgreiche Alchemisten ihre Helden per sogenanntem 'Grow-Book' entwickeln – einer Art komplexem Skill-System, in dem Ihr Fähigkeiten durch gelungene Rezepte freischaltet. Die nötigen Zutaten sammelt Ihr entweder bei einer Handvoll Minispielen oder in menübasierten Kabbeleien mit allerlei possierlich animiertem Fantasy-Vieh. Obwohl die Kämpfe sich anfangs flott wegdrücken lassen, birgt das schnörkellose Kampfsystem Tiefgang – Item-Erschaffung und Charakterentwicklung stehen in nichts nach. Mächtige 'Unity'-Spezialattacken, ellenlange Kettencombos mit einwechselbaren Charakteren und die mannigfaltigen Zauberkräfte der verbündeten Mana-Dienstgeister unterhalten experimentierfreudige Rundenkämpfer für zig Stunden.

Optisch gibt's gewohnte Kost von Gust: Dickliche Sprites mit riesigen Kulleraugen tollen durch überaus bunte, streng isometrische Areale mit ansehnlicher 3D-Tiefenwirkung. Der liebevolle Retro-Charme deckt sich mit dem vergleichsweise einfachen Aufbau der Wurzelwälder, Bergwerkstunnel und uralten Ruinen, die Ihr im Laufe des Spiels nach Rohmaterialien durchkämmt. Durch den sinnvollen Tag- und Nachtzyklus innerhalb der Dungeons sowie das motivierende Item-Sammeln kommt trotzdem kaum Langeweile auf.

Leider gilt dies nicht für die Story, die trotz witziger Dialogzeilen über ein vergnügliches wie belangloses Herunterbeten bekannter Genre-Konventionen auch dieses Mal nicht hinauskommt. So bleibt Gusts Alchemie-Unterricht ein Geheimtipp für RPG-Puristen, die Spaß an stundenlangem Item-Mixen und Skill-Tüfteln zum Selbstzweck haben. *mw*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com





PS2 Die Zutatensuche versüßen Euch allerlei Minispiele: Beim Fischen (links) müsst Ihr im rechten Augenblick die X-Taste drücken, Rettiche erntet Ihr per Slot-Wheel.



PS2 Wer schwätzt, kriegt eine gepaddelt! Kampflehrer Flay Gunnar bringt die Klasse mit pathetischem Brummelbass und drakonischen Strafaufgaben ins Schwitzen.



Die auf 2.000 Stück limitierte Sonderedition ist via Internet erhältlich und enthält neben Spiel und Soundtrack noch ein 36 Seiten starkes Artbook.

Entwickler	**Gust, Japan**
Hersteller	**Nippon Ichi**
D-Termin	**nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- bunt-possierliche Anime-Optik
- umfangreiche Item-Erschaffung
- flotte Rundenkämpfe ohne Schnickschnack

SPIELSPASS 76

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Leichtfüßiges Wohlfühl-RPG für Freunde komplex-ausufernder Item-Kreations- und Charakterentwicklungs-Orgien.

Phantom Brave: We Meet Again

Wii Strategie



Wii Am linken Bildrand bekommt Ihr die Statuswerte des anvisierten Charakters inklusive Elementar-Attributen angezeigt. Rechts seht Ihr die Zugreihenfolge.



Wii In den Anfangslevels verlasst Ihr Euch auf Ashs überragende Kampfkraft.



Wii Sämtliche Waffen und Gegenstände lassen sich aufheben und einsetzen.

Wer vor vier Jahren Nippon Ichis geistreiche Rundenstrategie "Phantom Brave" für PS2 verpasst hat, bekommt nun mit "We Meet Again" für Wii die Chance, seine Fähigkeiten in spiritueller Kriegsführung unter Beweis zu stellen.

Optisch lediglich etwas aufgebürstet, dreht sich auch diesmal alles um die Chartreuse (Beschwörerin) Marona, die nicht nur mit den Toten sprechen, sondern schlagkräftige Phantome für eine begrenzte Zahl von Kampfrunden ins Diesseits rufen kann. Der Kniff hierbei ist das Objekt, an das ein beschworenes Phantom gebunden wurde. Steine erhöhen die Widerstandskraft und senken die Geschwindigkeit, Sträucher heben die Intelligenz und so weiter.

Dadurch variieren die Werte von Oberphantom Ash und seinen astralen Kollegen mit jedem Einsatz im Diesseits ein wenig und werden mit den Oberflächemerkmalen der Karten verknüpft. Die Möglichkeit, Gegner von den frei drehbaren 3D-Arenen zu schubsen, unzählige nutzbare Gegenstände, die Anzahl der von Marona beschwörbaren Phantome und deren begrenzte Haltbarkeit ergeben die Grundformel für überaus komplexe Aufgabenstellungen, die sich nur mit einem gut trainierten Stoßtrupp und ausgiebigem Stirnrunzeln erledigen lassen.

"Phantom Brave" kommt ohne ein quadratisches Bewegungsraster aus. Sämtliche Angriffsradien und Marschrouten werden durch Pfeile bzw. kreisrunde Markierungen angezeigt, die leider nur fummelig und ungenau mit dem Analogstick manipuliert werden können. Nicht nur bei der Steuerung, sondern auch der arg pixeligen Grafik hätte Nippon Ichi ruhig mehr nachbessern können. Die exklusive Hardcore-Kampagne 'Another Marona' rechtfertigt die Anschaffung für Besitzer des Originals nur unzureichend. *mw*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler **Nippon Ichi, Japan**
Hersteller **Nippon Ichi**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- Bonus-Kampagne 'Another Marona'
- leicht renovierte Optik
- freie Bewegung ohne Quadrat-Raster

SPIELSPASS 78

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » Leicht angegraute Wii-Portierung des PS2-Klassikers mit schlampiger Steuerung und zusätzlicher Hardcore-Kampagne.

Melty Blood: Actress Again

PS2 Beat'em-Up

Nach bescheidenen Anfängen als PC-Fanprojekt des Jahres '99 hat es die "Melty Blood"-Reihe mittlerweile nicht nur in Japans Spielhallen geschafft – mit "Actress Again" stattet die Prügeltruppe auch der PS2 den zweiten Besuch ab. Die Hintergrundgeschichte bleibt dem West-Spieler dank Sprachbarriere und kryptischen Zeilen ("Hologram Summer Again, Tri Hermes Black Land") zwar verborgen, die eigentlichen Menüs sind aber zum Glück in verständlicherem Englisch gehalten. Genretypisch wählt Ihr für Arcade-, Versus-, Training- oder Survival-Modus eine von anfangs 25 Anime-Figuren im Gothic-Stil und entscheidet Euch für einen von drei Kampfstilen sowie ein Farbschema – schon geht's in klassischer 2D-Prügel-Manier zur Sache.

Dabei bedient sich „Melty Blood" im großen Beat'em-Up-Fundus: Kettenkombos, Parry-Manöver und Super-Leisten kennt Ihr aus anderen Kampfspielen. Diese bekannten Elemente wurden kompetent umgesetzt, die Steuerung ist griffig. Schade, dass die Präsentation nicht schöner ausfiel: Die Figuren sind arg pixelig, die Hintergründe ziemlich langweilig; auch die Musik dudelt vor sich hin – da boten "Guilty Gear" & Co. schon vor Jahren bedeutend mehr.

Trotz dieser mäßigen Präsentation ist "Melty Blood: Actress Again" eine ordentliche Anime-Prügelei für Fans von Titeln wie "Arcana Heart" – wo sonst findet ihr schon ein rothaariges Dienstmädchen das ein Samuraischwert in seinem Reisigbesen versteckt hat? *tn*





PS2 Die "Melty Blood: Actress Again"-Kämpferriege ist der Knüller: Links lässt Nrvnqsr Chaos (kein Schreibfehler!) ein Dämonenkrokodil aus seinem Mantel schnappen – rechts grillt die winzige Neco Arc mit Ihren Laseraugen das Manga-Putzfrauen-Duo.

Entwickler **Ecole, Japan**
Hersteller **Type-Moon**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: englisch**

- Starterriege mit 25 Kämpfern
- 36 Farbvariationen pro Figur

SPIELSPASS 66

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » Recht generischer Anime-Prügler, der mit seinem netten Kampfsystem für die durchschnittliche Präsentation entschädigt.



SCHWARZ-WEISS-SPIELEREIEN

Monochromer Spielspaß? Was in der Urzeit technische Restriktion war, ist heute Zeichen kreativer Freiheit.

Spielen in Schwarz-Weiß – gab's das nicht nur in der Computer-Steinzeit? In den 70er-Jahren des letzten Jahrhunderts war selbst Farb-Fernsehen noch eine neue Sache und buntes Videospiel ein ferner Traum – stattdessen weiße Klötze auf dunkler Scheibe. Doch seit dem Atari VCS von 1977 verdoppelte sich die Zahl der Videospiel-Farben beinahe im Jahrestakt, bis unser Hobby fast fotorealistische Qualität erreichte – 16,7 Millionen Farben, True Color, ist das, was PS3 und Xbox 360 bieten.

Schwarz-Weiß starb somit schon vor 30 Jahren – könnte man meinen. Der zweite Blick überrascht: Farblose Spiele sind nicht passé! Auch heute entstehen Games, die auf bunte Pixel verzichten und das aus ganz unterschiedlichen Gründen. M! durchleuchtet die Welt der Schlagschatten und starken Kontraste.

Am Anfang ...

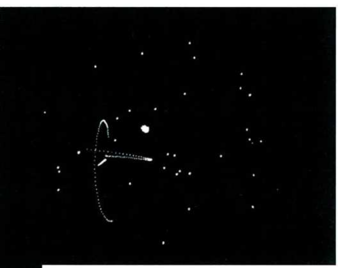
... steht das Leuchten des Elektronenstrahls, der Weiß auf die Mattscheibe zeichnet. Monochrom (einfarbig) ist dafür fast übertrieben: Die Balken von "Pong" (1972) kommen ganz ohne Farben aus, ebenso wie der Text von "Adventure" (1976). Häufig wird das Schwarz der Röhre zum Sternenhimmel und Weltraum, in "Space Wars" (1967) ebenso wie im Atari-Enkel "Asteroids" (1979) – Monochrom-Hardware begünstigt die Entwicklung von Science-Fiction-Spielen.

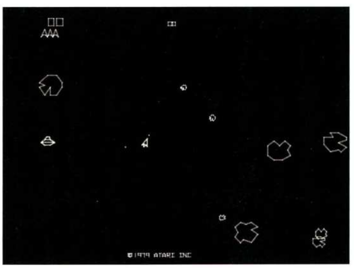
Schwarz-weiße Pixel und der Verzicht auf Farben sind damals kein Selbstzweck, sondern technische Restriktion. Auch Automatenklassiker der ersten Generation zeichnen Pixel auf einen S/W-Bildschirm. Erst als Atari, Taito und Namco Farbfolien darüber legen, wirken "Breakout" (1976) und "Space Invaders" (1978) etwas bunter.

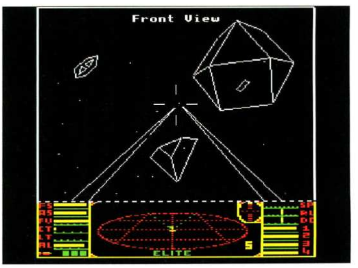
Richtig bunt ...

... wird es Ende der 70er-Jahre mit dem Apple-2-Computer und der Atari-Konsole VCS. Farbe gilt nun als stärkste Waffe im Kampf ums Publikum, alle Hersteller protzen mit 'hochauflösender' Grafik in 8 oder 16 Farben. Die wenigen Geräte die darauf verzichteten (Commodore Pet, Sinclair ZX81) gehen in der bunten Goldgräberzeit unter.

Die erfolgreichen Heimcomputer und Videospiele können jetzt zwar Farbe, aber nur unter







Bereits mit Flugphysik, aber ohne Farben: "Space Wars" (1967), "Asteroids" (1976) und "Elite" (1984) bewegen Lichtpunkte und Linien durchs Schwarz des Weltraums.



Sandy White begreift Schwarz-Weiß als souveränes Stilmittel und nutzt es für eine Hommage ans künstlerische Vorbild: Seine isometrische Traumstadt erinnert an die Architektur des Künstlers M.C. Escher.

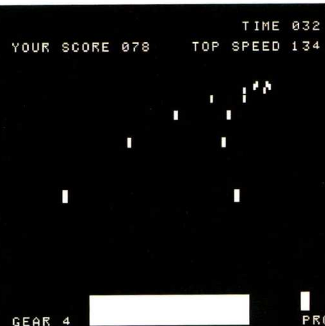
Mühen und Auslastung der Hardware. Wegen technischer Limits kehren einige Spielmacher zur Monochrom-Optik zurück: So kann der englische Volkcomputer Sinclair Spectrum (auf dem sich z.B. die Rare-Gründer ihre ersten Lorbeeren verdienen) nur ganze Grafikblöcke, nicht einzelne Pixel färben. Um Falschfärbung ('colour clash') zu vermeiden, verzichten viele Programmierer auf die hervorstechende Fähigkeit des Farbcomputers und kombinieren schwarze Linien und Pixel mit einfarbigem Hintergrund. Ein junger Programmierer münzt das technische Limit zum stilistischen Vorteil um: Vom niederländischen Grafiker M.C. Escher inspiriert, baut Sandy White die isometrische Stadt seines Action-Adventures "Ant Attack" aus monochromen Pixeln (großes Bild oben). Der geistige "Ico"-Vorläufer ist das wohl letzte große Spiel der Heimcomputer-Ära, das ganz auf Farben verzichtet.

Wenig länger hält sich monochrome Optik in den Spielhallen, wo Atari-Automaten wie "Lunar Lander" oder "Battlezone" von 1980 auf spezielle Vektor-Bildschirme zeichnen: Der Elektronenstrahl tastet den Bildschirm nicht Zeile für Zeile ab, sondern rast in alle Richtungen und hinterlässt nachglühend feine Linien, keine Pixel. Den Mangel an Farben kompensieren die Vektor-Spiele durch hohe Geschwindigkeit und flüssige Bewegungen. So spielt sich das Ur-"Asteroids" auch heute noch besser als alle farbige Nachahmungen des Themas; leider ist das perfekte Schwarz-Weiß-Spiel ein Museumsstück und ultra-selten. Als Mitte der 80er-Jahre die Vektorbildschirme aus den Spielhallen verschwinden, scheint das farblose Zeitalter endgültig beendet.

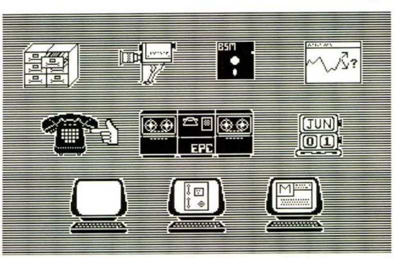
Rückkehr der monochromen Pixel

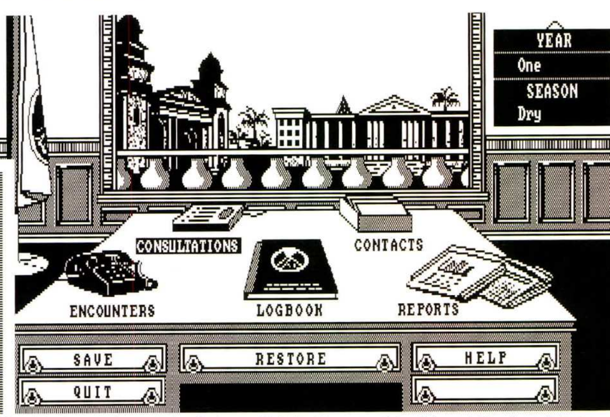
1984 kommt der Apple Mac und der hat im Gegensatz zu früheren Computern – und zum damals bunten Apfel-Logo der Firma – plötzlich keine Farbe mehr. Der Würfel mit eingebautem Mini-Monitor ist Wiege für Point'n'Click-Klassiker wie "DejaVu" (1985), "Shanghai" (1986) und "SimCity" (1989), die alle in Schwarz-Weiß debütieren – und trotz scheinbaren Mankos hervorragend funktionieren! Unterstützt wird auch der Monochrom-Modus des Atari ST und es zeigt sich, dass für eine bestimmte Art von Spielen S/W-Grafik optimal ist, z.B. für Chris Crawfords globale Simulationen "Balance of Power", die im sachlichen Look einer Tageszeitung richtig seriös wirkt, oder für Büro- und Agenten-Simulationen mit ihren Leitz-Ordnern, technischen Geräten und Fax-Nachrichten.

Als auch dieser Computer-Generation die Schwarz-Weiß-Puste ausgeht und Farbbildschirme die alten Monochrom-Röhren verdrängen, erhalten farblose Spiele ihren dritten und mächtigsten Schub: Der Konkurrenz zum Trotz beschließt Nintendo das neue Handheld Game Boy 1989 mit Graustufen- statt Farb-Display auszuliefern und wandelt dafür das bunte Puzzle "Tetris" in ein monochromes Vergnügen um. Auch Mario hüpft zum ersten Mal in seiner Karriere in Schwarz-Weiß. Nintendos Bekennt-

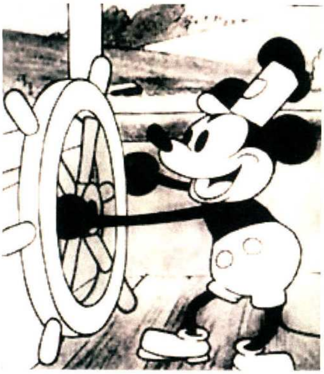


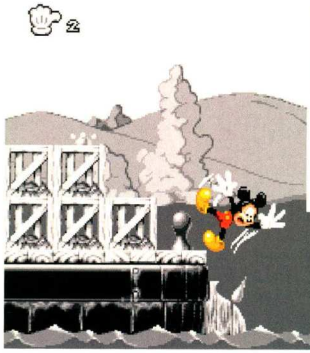
Da die Hardware der 70er-Jahre keine Farbe darstellt, brausen Atari-Fahrer durchs Dunkel: "Night Driver".





Schwarz-Weiß-Malerei: Die Politik- und Spionage-Spiele der späten 80er-Jahre kommen bewusst ohne Farben und Zwischentöne aus – Kalter Krieg und Büroalltag sind grau oder ganz finster. Links "The Fourth Protocol" von 1985, rechts "Hidden Agenda" (1989).







"Mickeymania" und 12 Jahre später "Kingdom Hearts II" rendern die Welt des Maus-Klassikers "Steamboat Willie" (ganz links) stilecht in Schwarz-Weiß.

nis zur farblosen Hardware ist riskant, zahlt sich aber aus: Kein Mensch stört sich an den grauen Pixeln, im Gegenteil: "Tetris" & Co sind weltweite Hits, begeistern alle Generationen und führten zum ersten Casual-Games-Boom. Deshalb wartet Nintendo lange mit der Einführung eines farbigen Game Boys, der erst 1998 erscheint. Ein Grund für die Jahre andauernde Farbignoranz des Marktführers ist der überraschende Erfolg der "Pokemon"-Rollenspiele, den wohl bis heute meistverkauften Schwarz-Weiß-Softwerken.

Im Kleinen wiederholt sich das Monochrom-Spiel mit den Handys. Erst als Mobiltelefone serienmäßig Farb-Displays besitzen, wird die Wahl monochromer Optik von technischen Restriktionen entkoppelt und zur Frage des Stils.

Wofür der Film fast 50 Jahre braucht, durchläuft das Computer- und Videospiel im Zeitraffer und lässt Ton- und Farblosigkeit schon nach wenigen Jahren hinter sich. Seit C64 und Amiga, NES und Mega Drive gilt: je mehr Farben, desto besser. Mit der jüngsten Konsolen-Generation hat das Videospiel die technische Spitze erreicht – viel mehr als 'True Color' (16 Millionen Farben) kann das Auge nicht unterscheiden.

Trotzdem finden Videospielmacher Gründe, auf bunte Optik zu verzichten. Da sind zum einen bestimmte Themen, denen S/W einfach besser steht: So bringt das englische Software-Haus US Gold "Charlie Chaplin" 1988 farblos auf Computer – anders kann man sich den Stummfilm-Komiker beim besten Willen nicht vorstellen. Da Farben damals als Hauptattraktion der Computerspiele gelten, lässt die Firma Advanced "Laurel & Hardy" ("Dick & Doof") zwar in zwei Fenstern durch monochrome Kulissen laufen, legt aber eine dritte, bunte Spielebene dazwischen; ein großer Erfolg wird keiner der beiden TV-Umsetzungen zuteil.

Spielerisch besser und kommerziell erfolgreicher ist zehn Jahre später das Disney-Hüpfspiel "Mickeymania", mit dem die "Lego Star Wars"-Macher Traveller's Tales auf dem Mega Drive starten. Dieses führt den Spieler durch bekannte Micky-Maus-Filme, angefangen mit "Steamboat Willie". Den Schwarz-Weiß-Film, in dem die Maus ihren ersten Auftritt hat, setzt Traveller's Tale originalgetreu um – mit einer Ausnahme: Der



Tanz der Vektoren: Das kuriose Musik-Gehüpfe „VibRibbon" verblüfft 1999 als erstes Playstation-Spiel ohne Farbe.

Farblose Künste

Warum sollte ein Kreativer auf Farbe verzichten? Betrachtet man andere Medien, scheinen erst technische, später Kosten-Gründe verantwortlich: Hollywood dreht bis in die 50er-Jahre in Schwarz-Weiß, wendet sich dann mit fliegenden Fahnen dem Technicolor-Film zu. Statt auszusterben wird Schwarz-Weiß zum Beweis künstlerischer Freiheit: David Lynch dreht den "Elefantenmensch" 1980 farblos und lässt das viktorianische London noch trister erscheinen. Auch Jim Jarmusch verzichtet in seinen bekanntesten Filmen auf Farbe, 1993 dreht Steven Spielberg "Schindlers Liste" in Schwarz-Weiß; ein Jahr später folgt Tim Burtons Hommage "Ed Wood". Kurz: Gerade Filmemacher, die weder der Sparsamkeit noch des Rückwärtsdenkens verdächtig sind, nützen Schwarz-Weiß als Stilmittel – denn nicht jedes Thema schreit nach Farben.

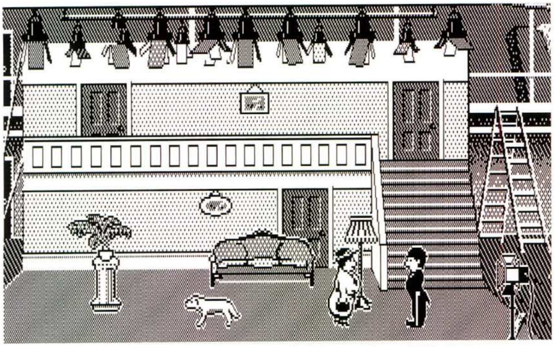


Robert Rodriguez verzichtet auf bunte Charaktere und Kulissen: "Sin City" wird in Farbe gedreht, dann in HD-Schwarz-Weiß konvertiert. Das Monochrom des Comics peppen ...

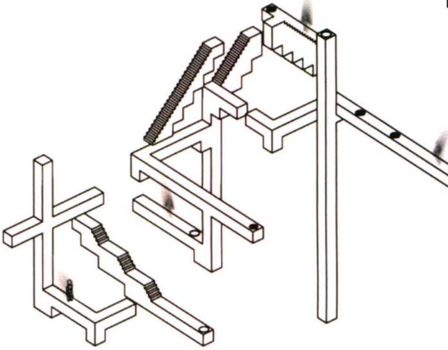
Beim Comic werden Farben in den 70er-Jahren zum primären Verkaufsargument, ihr Fehlen ist Kassengift! Klassiker werden nachträglich koloriert, wobei der spezifische Charakter oft verloren geht, z.B. bei den feinen Zeichnungen des Hal Foster ("Prinz Eisenherz"), später bei der schnellen Tusche von Hugo Pratt ("Corto Maltese"). Doch Frank Miller rüttelt an kommerziellen Konventionen, als er "Sin City" schwarz tuscht – als 'Graphic Novel' ist das Werk den anspruchsvollen und hochpreisigen Comics, nicht billiger Massenware zuzurechnen. Millers Opus wird ein Welterfolg und gilt – neben Art Spiegelmans ebenfalls farblosem und Pulitzer-prämierten "Maus" – als einer der wichtigsten Comics.



... 'Colorkey'-Effekte auf. Diese grellen Highlights kopiert 2008 das umstrittene Wii-Gemetzel "Mad World" des Japano-Entwicklers Platinum Games.



Charlie Chaplin in Farbe? Unmöglich!" dachte sich US Gold – und floppt 1988 mit dem Heimcomputer-Spiel zum S/W-Clown.



2008 beweisen japanische Sony-Tüftler, dass harte Rätsel keine bunten Pixel brauchen: "Echochrome" für PSP und PlayStation3.

Titelheld selbst hüpft schon im späteren Outfit – gelbe Handschuhe, knallrote Hose. Fehlte den Machern der Mut zur Konsequenz, weil die Marketing-Abteilung Farbe in allen Levels forderte? Wahrscheinlich nicht, eher sorgen Design-Gründe für den farblichen Stilbruch im Steamboat-Level: Die auch dank ihrer Farben unverwechselbare Micky-Figur hebt sich vorzüglich von Hintergrund, Hindernissen und Gegnern ab – der Held setzt ein Highlight. Traveller's Tales entdeckte die 'Colorkey'-Technik (siehe Kasten linke Seite) so schon ein Jahrzehnt vor Filmemacher Rodriguez.

Von Filmumsetzungen abgesehen wird Schwarz-Weiß gerne dort eingesetzt, wo es nostalgisch wird – Farblosigkeit als Synonym für die verblassende Erinnerung. Rückblenden sind typische Spielsequenzen, in denen die Grafikengine gerne auf S/W umschaltet; aber auch nostalgische Reminiszenzen an alte Abenteuer, wie z.B. in "Kirby: Nightmare In Dream Land" (NES, GBA), das den Spieler mit einem farblosen Level im Look des Game-Boy-Originals überrascht.

Spielwitz statt Eye Candy

Interessant wird es, wenn Entwickler des 21.Jahrhunderts ohne Bezug auf klassische Film- und Spielerlebnisse zur S/W-Optik greifen und die Farbpalette moderner Hardware aus inhaltlichen und künstlerischen Gründen ignorieren. "PaRappa the Rapper"-Erfinder Masaya Matsuura ist der Erste, der das im PlayStation-Zeitalter wagt. Da sein "Vib Ribbon" (1999) ganz auf Akustik setzt, werden bunte Effekte als überflüssige Ablenkung verworfen: Die Levels, die das Spiel in Echtzeit aus Audio-Tonspuren generiert, sind schmucklos-weiße Linien, ebenso springt der ulkige Held als Vektor-Gestalt vor schwarzem Hintergrund. Matsuura beweist, dass poppige und progressive Spiele Farben gar nicht brauchen, um Spaß zu machen oder zu faszinieren.

Ähnlich denken seine Sony-Kollegen neun Jahre später bei der Entwicklung des perspektivischen PlayStation-Puzzles "Echochrome": Die Architektur, die der Spieler durchlaufen muss, ist nicht aufgrund vieler Farben und bunter Effekte verzwickt und verwirrend, sondern in klaren Linien auf farblosen Hintergrund gezeichnet und enthüllt Lösungswege durch Veränderung des Blickwinkels. Wie der eingangs erwähnte 8-Bit-Klassiker "Ant Attack" lassen sich die "Echochrome"-Designer von M.C. Escher inspirieren und erschaffen ein originelles Konzept, bei dem sich Mechanik und Optik ergänzen. Der Spieler soll nicht geblendet werden, sondern kann sich durch die nüchterne Grafik auf die Rätselessenz des Spiels konzentrieren.

Ein weiteres, in Japan erfolgreiches Monochrom-Puzzle ist "Gunpey" für das WonderSwan-Handheld von Bandai, eine posthume Hommage an den Game-Boy- und WonderSwan-Erfinder Gunpei Yokoi. Fast ohne Farbe kommt das Nintendo-DS-Denkspiel "Polarium" von 2004 aus.

Jenseits abstrakter Denkspiele wagen es nur wenige kommerzielle Entwickler, dem Spieler eine farblose Welt vorzusetzen. So plant Ex-LucasArts-Designer William Tiller sein Gothic-



In "The Unfinished Swan" verschüttet der Spieler Tusche, um Spielwelt und Lösungsweg aus unberührtem Weiß entstehen zu lassen.



Die Zeit steht still im "Zelda"-Abenteuer "Wind Waker": Am Schluss des GameCube-Epos' durchquert Link sein leb- und farbloses Heimatschloss.



Schwarz-Weiß als Ausgangsbasis für ein modernes Spielerlebnis: Die Welt von "de Blob" wird erst durch die Handlungen des Spielers mit Farben zugekleistert.



Der Beginn von "Blood Will Tell" kommt ohne Farbe aus, weil dem versehrten Helden das Augenlicht geraubt wurde.



Der Frank-Miller-inspirierte Gothic-Horror-Trip "Vigil: Blood Bitterness" kommt via Steam-Download auf den PC.

Horror-Abenteuer "A Vampyre Story" ursprünglich in Schwarz-Weiß, als Reminiszenz an klassisches Grusel-Kino. Letztlich entschied sich Tiller doch für eine stark reduzierte Palette gedämpfter Farben, statt reines S/W zu verwenden: "Das wäre zu düster und somit nur gut gewesen, wenn es sich bei meinem Spiel um ernsthaften Horror, nicht um eine Komödie gehandelt hätte" erklärt Tiller im Interview auf www.adventureclassicgaming.com. Im Gespräch mit M! verrät Tiller weitere Gründe, warum er seinen monochromen Look letztlich verwarf: "Eigentlich wollte ich, dass mein Spiel aussieht, als wäre es von Edward Gorey (einem amerikanischer Bilderbuch-Künstler) gezeichnet. Aber meine Freunde meinten, ich sollte auch Farben verwenden, da ich mich darauf gut verstünde. Ich gab schließlich nach. Auch hätte ich wohl nur schwer einen Publisher gefunden, der ein S/W-Spiel finanziert hätte. Das Risiko möchte keine Firma tragen."

Kommerzielle Gründe und wirtschaftliche Vorsicht schlagen die persönlichen Vorlieben des Adventure-Designers: "Wenn ich mir keine Gedanken um Verkaufszahlen machen müsste, würde ich gerne ein reines Schwarz-Weiß-Spiel machen. Bogart-, Ed-Wood- und alte Monster-Filme sind schwarz-weiß und sehen dabei großartig aus! Auch liebe ich die Zeichnungen von Chris Van Allsburg. Holt Euch sein Buch 'The Mysteries of Harris Braduck', um einen Eindruck seiner S/W-Meisterschaft zu erhalten!" Gegenüber M! erwähnt Tiller einen Fall aus seiner LucasArts-Zeit, in dem Farbe dem künstlerischen Anliegen mehr schadete als half: "Die Bilder, die Peter Chan für 'Grim Fandango' schuf, ließen sich in meinen Augen nicht gut in Farbe übersetzen. Ich hätte es besser gefunden, wenn die Grafik schwarz-weiß geblieben wäre."

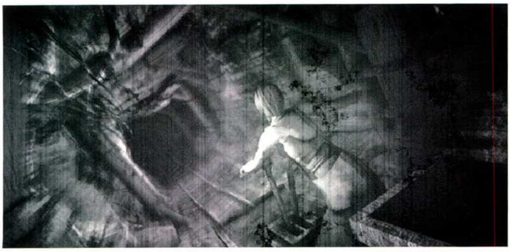
Der Mainstream will Farben, vermuten die Videospiel-Majors. So bleibt es – von japanischen Ausnahmen abgesehen – unabhängigen und semi-professionellen Spielmachern (kurz: dem ambitionierten Nachwuchs) überlassen, das Potential farbloser Grafik auszureizen: Adrian Stutz und Florian Faller, zwei Kunst-Studenten der Universität von Zürich, die mit ihrem Debütspiel "Feist" (www.playfeist.net) internationale Preise einsackten, erklären gegenüber dem US-Fachmedium Gamasutra, warum sie schwarze Silhouetten und keine bunten Figuren bewegen: "Eine Andeutung hat oft mehr Kraft als eine detaillierte Ausarbeitung – diese Tatsache wollten wir nutzen und ein Spiel schaffen, das durch bloße An-



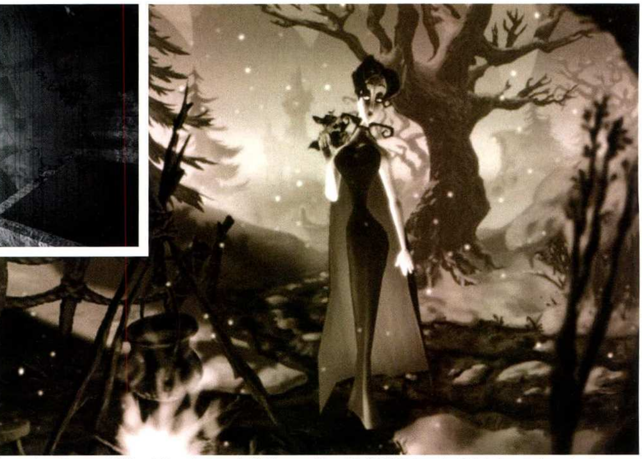
Mit Tricks in die Vergangenheit

Manch modernes Spiel versteckt einen Monochrom-Modus als nostalgischen Gag: So wird der Besuch des legendären Moulin-Rouge-Varietés in "Midtown Madness 3" (Xbox) zum Trip in die visuelle Vergangenheit: Drückt den rechten Analog-Stick nach oben und starrt damit solange auf die Leinwand, bis sie schwarz-weiß wird. Danach reist Ihr im Einzelspieler-Cruise-Modus zum Lincoln-Denkmal in Washington, fahrt nahe an den Präsidenten heran und blickt auf dessen Kopf, bis auch hier die Farben verschwinden: Der Uralt-Look ist verrauscht und verkratzt, läuft aber schneller!

Bei "Ridge Racer 5" lässt sich die Grafik umstellen, wenn Ihr während der Startsequenz mit der hübschen Fußgängerin die Tasten L1 und R1 gedrückt haltet. In "Steel Battalion" auf der Xbox entfärbt sich die Roboterschlacht, nachdem man die Mission 23 auf 'Veteran' oder höherem Schwierigkeitsgrad meistert und während des Ladevorgangs Start und den Nachtsicht-Knopf drückt. Bei "The Incredible Hulk: Ultimate Destruction" (Bild links) schließlich genügt es, als Passwort 'RETRO' einzugeben, damit aus der bunten Comic-Action ein monochromes Geprügel wird.



Entwickler Nibris verspricht Schwarz-Weiß-Horror für Wii: "Sadness". Der Titel kommt aber wohl nicht mehr 2009.



LucasArts-Veteran William Tiller plante sein "A Vampyr Story" in S/W, färbte das Spiel aber doch noch ein – weil es besser aussieht, aber auch aus Marketing-Gründen.

deutung grafisch beeindruckt. Da wir klassisches Design lieben, strebten wir nach grafischer Abstraktion und kamen so zur Idee dunstiger Schatten; auch das Puppen-Theater ist eine der Inspirationen unseres visuellen Designs." Während die beiden Schweizer jedes Level mit einem blauen oder grünlichem Hintergrund ausstatten, vor dem sich dunkle Wesen und Objekte abheben, verzichtet der Kalifornier Ian Dallas ganz auf Farbe und macht Schwarz-Malerei zum Spielziel: In seinem "The Unfinished Swan" verschüttet der Spieler Tusche, um einen Weg durch die 3D-Welt zu legen. In seinem Blog und auf http://giant sparrow.com enthüllt Dallas die Inspirationsquellen fürs monochrome Action-Painting.

"Wir wollten das erste Videospiel der Geschichte machen, das mit Absicht schwarz-weiß ist! Unsere ästhetische Entscheidung ermöglicht visuelle Kompositionen mit hübschen Kontrasten, die an den Film noir der 40er-Jahre erinnern", erklärt der kanadische Spieldesigner Jonathan Lessard die Intention hinter seinem 2006er-Adventure "Carte Blanche". Während dieses Indie-Spiel nur für den PC veröffentlicht wurde, kündigte Rockstar unlängst einen thematisch ähnlichen Titel für die PlayStation 3 an: Das (ursprünglich von Sony finanzierte) Gangster-Epos "L.A. Noir" setzt ebenfalls auf den visuellen Stil des Film Noir, verzichtet dabei aber nicht völlig auf Farbe. Ursprünglich für 2007 geplant, soll "L.A. Noir" nun frühestens 2010 erscheinen. Ebenfalls lange überfällig ist ein faszinierendes Wii-Projekt des polnischen Entwicklers Nibris: Im Psycho-Adventure "Sadness" steuert Ihr die viktorianische Heldin Maria via Wiimote und Nunchuk durch grauen Horror, um ihren blinden Sohn Alexander vor Monstern und Todesangst zu schützen.

Andere Spiele des 21. Jahrhunderts benützen Schwarz-Weiß als Fundament für eine innovative Aufgabenstellung (Level-Färben in THQs "de Blob") oder zur Abgrenzung: In EAs "The Saboteur" kommt erst nach der Befreiung Farbe in das von den Nazis besetzte Paris.

In "Eternal Darkness" für den Gamecube schließlich ist spontaner Farbverlust ein Zeichen des nahenden Wahnsinns, in "World of Warcraft" ein Attribut des Jenseits.

"Reality is more real in black and white" – die Realität ist realer in Schwarzweiß – schrieb der mexikanische Philosoph Octavio Paz. Ob das zutrifft, sei dahingestellt. Wenn man der Monochrom-Entwicklung von "Space Wars" und "Asteroids" bis zu Links Finale im farblosen Hyrule-Schloß von "Wind Waker" (2002) und Snakes Monochrom-Metzelalbtraum in "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" (2005) folgt, scheint zumindest in Bezug auf Computer- und Videospiele eine Sache sicher: Wo Spielmacher bewusst auf Farben gänzlich verzichten, erwartet uns meist ein besonderes Erlebnis! *wi*



Wie ein Traum wirkt das Flash-Spiel "Paper Moon" von Infinite Ammo, das den ursprünglichen visuellen Gedanken – stereoskopisches Rot-Blau im Hintergrund – zugunsten reiner S/W-Optik aufgab.

TECHNIK



Frag Dr. M!

Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.

Java-Homebrew für PS3?

Ich habe im Internet von Java-Heimentwicklerspielen für PS3 gelesen und würde diese gerne ausprobieren: Könnt Ihr mir verraten, wie man die Software auf die Konsole bringt?

Thomas Reinhard

Tatsächlich haben findige Tüftler im Jahr 2008 einige Heimentwicklerspiele sowie diverse Emulatoren für die PS3 gebastelt. Möglich machte es die Java-Unterstützung für Blu-ray-Filme: Man fütterte die Konsole mit modifizierten Blu-ray-Images auf DVD-R oder USB-Stick und startete die Software über die Videofunktion im PS3-Hauptmenü. Seit der Systemsoftware 2.60 klappt dieser Trick allerdings nicht mehr: Mittlerweile kann man die Machwerke nur noch auf YouTube bestaunen. Insgesamt sind acht Java-Spiele im Umlauf, der spektakulärste Titel ist die "Flight Demo" (siehe Bild rechts). Daneben haben es die beiden S/W-Klassiker "Pong" und "Snake" auf die Sony-Konsole geschafft. Die Retro-Ballerei "Blaster Bunny" besitzt immerhin Farbenpracht, zudem sind Varianten der genannten Titel erschienen.



Da staunte die Heimentwicklerszene 2008 nicht schlecht: Im aufwändigen Java-Spiel "Flight Demo" für PS3 fliegt Ihr über eine fraktale 3D-Landschaft.

Fehler nach Update

Seit dem letzten Systemupdate für die PS3 bekomme ich bei den meisten Games keinen richtigen Ton mehr über die Anlage geliefert: Nur Bass und Effekte sind zu hören, Sprachausgabe oder Musik nicht. Bei Blu-ray-Filmen, PS2-Spielen und Musik tritt dieser Fehler dagegen nicht auf. Ich habe die alte 60-GB-Version der PS3: Könnt Ihr mir helfen?

Chrisanthos Kotzamanidis

Wer Probleme mit Bild oder Ton hat, sollte generell die Kabelverbindungen prüfen: In Deinem Fall scheint aber beim Softwareupdate tatsächlich etwas schiefgegangen zu sein, schließlich tritt der Fehler nur bei bestimmten Soundelementen auf. Für die Reparatur wendest Du Dich an die Service-Hotline von Sony:

PlayStation Service Line Deutschland, Tel. 01805-766977 (12 Cent/Min.)
Montag - Freitag von 10.00 Uhr bis 20.00 Uhr
E-Mail: service@de.playstation.com

Trophäen-Schwund

Leider ist der Speicherplatz auf der PS3-Festplatte arg begrenzt: Wenn ich ein Game von der HDD lösche, verschwinden dann auch die Trophäen oder bleiben sie mir erhalten?

Torben Schirn

Keine Bange, der PS3-Ruhm ist nicht vergänglich: Die eroberten Trophäen werden separat von der Software auf der PS3-Festplatte gespeichert und bleiben nach dem Löschen eines Spiels erhalten. Wenn Du mit dem PlayStation Network online gehst, werden die Trophäen zudem auf den Sony-Server übertragen: Du kannst Dich mit Deinem PSN-Account auf www.playstation.de einloggen, sie kontrollieren und mit denen anderer Spieler vergleichen. So bleiben sie selbst nach einem Festplatten- oder Konsolenwechsel erhalten: Sobald Du Dich mit Deinem PSN-Account anmeldest, werden sie auf die Konsole übertragen.

DR. M! GLOSSAR

HOMEBREW » ...bedeutet ursprünglich 'selbst gebrautes Bier' und steht im Internet-Jargon für selbst erstellte Software von Hobbyprogrammierern – man downloaded sie gratis. Wer sie aber auf Konsole und Handhelds starten will, muss meist diverse Tricks anwenden.

IMAGE » Heimentwickler modifizierten das 'Speicherabbild' (Image) einer Film-Blu-ray, um Java-Spiele auf die PS3 zu bringen: Alle Film-Dateien wurden gelöscht und die Java-Anwendung der Blu-ray durch eine eigene Kreation ersetzt – fertig war das lauffähige Java-Spiel!

JAVA » Java ist eine objektorientierte Programmiersprache, die von der Firma Sun Microsystems angeboten wird: Sie läuft auf nahezu allen Computern, PDAs und Handys. Ebenso ermöglicht sie interaktive Anwendungen für alle Blu-ray-Player, darunter auch die PS3.

BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:
Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de



Spieleentwicklung mit dem XNA Framework

M! und Games Academy machen ein Spiel – Teil 1

Wie Ihr Euch vielleicht erinnert, haben wir Euch in der M! 06/09 das Thema XNA nähergebracht. Ab dieser Ausgabe wollen wir dort anknüpfen und zusammen ein Indie Game für die Xbox 360 mithilfe des "XNA Frameworks" entwickeln. Ziel ist es, von Anfang an zusammenzuarbeiten, so dass wir das Spiel am Ende gemeinsam einreichen können. Genug der Vorworte, lasst uns beginnen.

Destroid

Wir wollen einen 2D-Weltraum-Shooter à la "Asteroids" erstellen. Dazu brauchen wir eine Grafik, mit der wir unser Raumschiff repräsentieren, und eine, die den Gegner und das abzufeuernde Projektil wiedergibt. Mit dem linken Analogstick steuern wir, der rechte feuert Geschosse ab. Aus zufällig generierten Positionen fliegen Gegner auf uns zu, die wir treffen müssen, bevor sie uns berühren. Wenn Ihr jetzt denkt, "Uff, das hört sich aber kompliziert an", keine Angst: Wir werden uns Schritt für Schritt an die einzelnen Themen herantasten und alles gemeinsam entwickeln. Bevor wir aber damit beginnen, müssen wir zuerst verstehen, wie der Lebenszyklus eines Spieles aufgebaut ist – das nennt man auch Game Loop.

SO STEIGT IHR MIT EIN:

Wer an unserem Entwickler-Experiment teilnehmen will, sollte diese Adressen und Links verinnerlichen:

Tools: Die notwendigen Programme für die XNA-Entwicklung könnt Ihr Euch auf http://creators.xna.com herunterladen.

Stand der Dinge: Die aktuellste Fassung unseres Projektes findet Ihr auf der Homepage www.games-academy.de

Ratgeber: Falls Probleme oder Fragen aufkommen, könnt Ihr mit dem Autor der Artikelreihe unter der folgenden E-Mail-Adresse in Kontakt treten: alfred.bigler@serafan.ch.

Game Loop

Wenn man ein Spiel startet, wird zuerst die Initialisierung ausgeführt, also die ganzen Konfigurationen wie z.B. Bildschirmauflösung einmalig geladen. Wenn dieser Prozess abgeschlossen ist, startet die Schleife (also der Loop). Diese läuft so lange, bis z.B. eine Abbruchbedingung wie die Escape-Taste oder der Exit-Knopf auftritt. Die ganze Schleife wird einmal pro Frame durchlaufen. Wenn also bei einem Spiel 60 FPS angezeigt werden, bedeutet dies, dass der Loop 60-mal pro Sekunde abgearbeitet wird. Innerhalb dieser Schleife werden Vorgänge wie das Zeichnen von Grafiken und die Verarbeitung von Eingabedaten bzw. Controllern abgefragt und verarbeitet, auch Physikberechnungen etc. finden statt. Wie Ihr schnell erkennen werdet, ist der Game Loop das Herzstück eines Spiels. In unserem Projekt brauchen wir die Update- und die Draw-Funktion. Mittels Update wollen wir zuerst die Controller auslesen, um anschließend unser Schiff in diese Richtung zu bewegen. Daraufhin werden wir in der Draw-Funktion das Ganze grafisch auf dem Bildschirm darstellen. Die Update-Funktion wird immer vor der Draw-Funktion aufgerufen, da wir ja zuerst die aktuelle Position berechnen wollen und erst danach die berechneten Ergebnisse wiedergeben.

Erstellen von einem XNA C#-Project

Wir gehen davon aus, dass Ihr Euch die "Visual Studio C# Express"-Version inklusive dem neue "Game Studio 3.x" installiert habt – lasst uns beginnen. Als Erstes öffnen wir "Visual Studio C# Express". Anschließend gehen wir auf 'File->New Project->Visual C#-> XNA Game Studio 3.x -> Windows Game' und benennen unser Projekt "Destroid". Keine Sorge, wir erstellen mit Absicht ein Windowsspiel, damit wir es auch ohne Xbox 360 auf unserem Rechner testen können.

Die wichtigste Datei, mit der wir am meisten arbeiten werden, ist 'Game1.cs'. In dieser spielt sich der Game Loop ab. Des Weiteren brauchen wir den Ordner 'Content'. Der beinhaltet alle Grafiken und Schriften, die wir später verwenden. Das Gute am "XNA Framework" ist, dass wir unsere Grafik mit Hilfe von Drag & Drop in den Ordner ziehen können, ohne dass wir etwas mit der Konvertierung zu tun haben. Dies erledigt für uns das Programm. Wenn wir jetzt das Projekt mittels des grünen Pfeils kompilieren, sehen wir, dass sich ein neues Fenster mit blauem Inhalt öffnet. Das "XNA Framework" nimmt uns die Arbeit ab und erstellt standardmäßig ein Fenster, so dass wir sofort mit der Entwicklung beginnen können, ohne uns z.B. zuerst mit dem Ansprechen der Grafikkarte auseinandersetzen zu müssen. Als Erstes machen wir uns an die Darstellung unseres Schiffs bzw. 'Players' – mehr dazu in der nächsten M!

In Zusammenarbeit mit

GAMES ACADEMY
www.games-academy.de



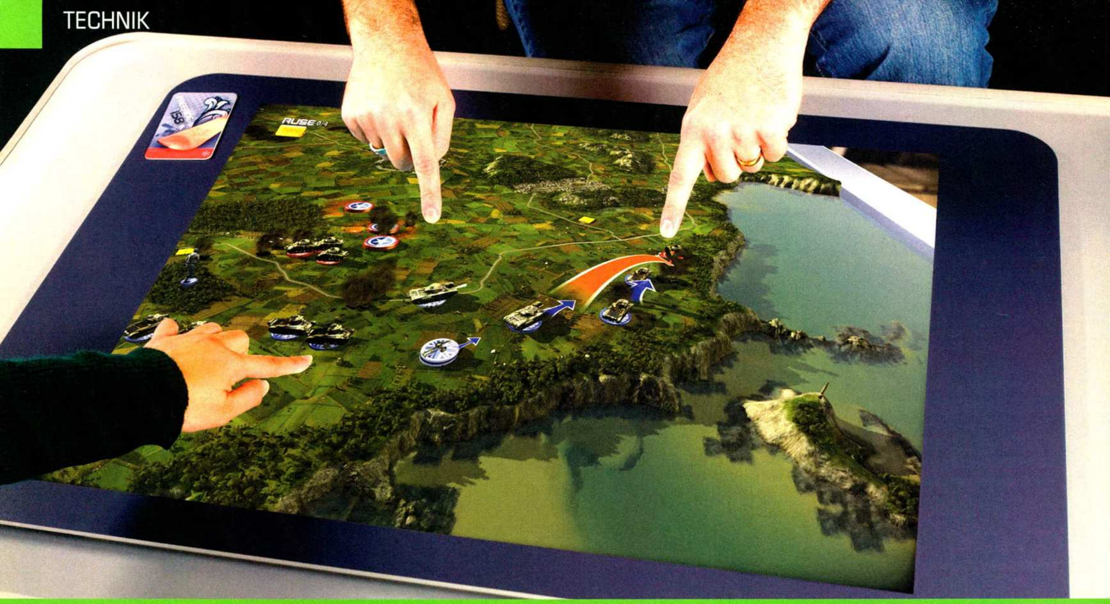


So ambitioniert wie diese beiden Doppelstick-Shooter will unser Projekt "Destroid" gar nicht sein, doch "Biology Battle" (links) und "Nebulon" (rechts) sind zwei gute Beispiele dafür, wie fein mit dem "XNA Framework" entwickelte Spiele aussehen können.

ALFRED BIGLER



Alfred Bigler ist Student an der Games Academy in Berlin im 3. Semester und gleichzeitig CEO der frisch gegründeten Firma Twisted Bytes.



Krieg spielen durch Handauflegen

Zocken in der Zukunft? So spielt sich Ubisofts Strategie-Schwergewicht "R.U.S.E." auf einem Touch-sensitiven Fernseher.



In der niedrigsten Zoomstufe seht Ihr im Spiel die Ränder des virtuellen Taktiktisches, auf dem Ihr Einheiten verschiebt oder die namensgebenden Täuschungen anordnet.

Über eine Milliarde Polygone formen ein Schlachtfeld, 200 verschiedene Einheiten führen Krieg, acht Spieler gleichzeitig treten an zu Online-Matches – all diese Ziffern verblassen zu Augenwischerei, als wir sehen, wie Ubisofts neues Taktikschwergewicht "R.U.S.E." auf einem berührungsempfindlichen Bildschirm gespielt wird. Wie ein übergroßer Couch-Tisch thront das IntuiFace (siehe Kasten unten) in der Mitte des Präsentationsraums, davor steht Producer Matthieu Girard vom Spiele-Entwickler Eugen Systems, der seine Finger über den Schirm fliegen lässt. Wir bestaunen eine Live-Präsentation der etwas anderen Art. Anstatt ein Gamepad in der Hand zu halten, das mit Xbox 360 oder PS3 verbunden ist, bedient der Vorspieler die frühe Version von "R.U.S.E." lediglich mit seinen Fingerspitzen; diese läuft auf einem Entwickler-PC und wurde speziell für diese Presse-Vorführung an den Touch-sensitiven Spieltisch angepasst. Klingt ein bisschen nach "Minority Report", werdet Ihr jetzt denken – auch uns schoss spontan Tom Cruise ins Gedächtnis, wie er in dem Film vor einem gekrümmten Display stand und mittels Gesten die Aktionen auf dem Bildschirm steuerte. Doch obwohl die uns vorgelebte Version des Spielerlebnisses allein aufgrund des Hardwarepreises von aktuell knapp 20.000 Euro noch Zukunftsmusik ist, war sie für gut 20 Minuten greifbare Realität.

Mit dem Druck des Zeigefingers werden Basen oder Einheiten markiert, ein anschließendes Tippen auf den Gegner lässt die eigene Einheit sogleich angreifen. Durch das Auseinanderziehen zweier auf den Schirm aufgesetzter Finger (siehe Bildreihe rechte Seite) zoomt der Entwickler näher ans Kampfgeschehen heran – "R.U.S.E." beeindruckt durch einen fast flüssigen Zoom, der innerhalb

DIE TECHNIK DAHINTER: INTUIFACE



Die technologische Grundlage der imposanten "R.U.S.E."-Demo kommt wie das Spiel selbst aus Frankreich, genauer gesagt aus der Airbus-Stadt Toulouse. Seit der Firmengründung 2002 arbeitet dort das Team von IntuiLab an seiner Vision eines berührungsempfindlichen Interfaces zwischen Mensch und Maschine – weg von Maus und Tastatur, hin zu einer Bedienung mit Händen und Gesten. Aktuelles Prunkstück aus dem Hause IntuiLab ist die 'IntuiFace'-Plattform: Diese läuft auf diversen Hardware-Konfigurationen – vom eigenen 'IntuiFace Surface Computer' bis hin zum Touch-sensitiven Notebook aus dem Hause HP. Im Inneren des 'Surface Computers' werkelt ein Quad-Core-Prozessor und füttert – zusammen mit einer Grafikkarte – das 45 Zoll große Full-HD-Display. Der Preis des Systems liegt aktuell bei 20.000 Euro. Auf seiner Webseite (www.intuilab.com/showroom) stellt IntuiLab Anwendungsgebiete vor: vom Verkehrsleitsystem über das Strategiespiel "R.U.S.E" bis hin zur Media-Benutzeroberfläche (Bild oben).



AUCH MICROSOFT BERÜHRT



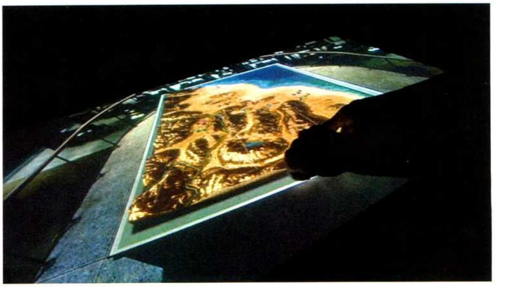
Microsoft stellte bereits am 30. Mai 2007 seine Multitouch-Lösung vor: "Surface" kann bis zu 52 Berührungen gleichzeitig erkennen, kostet 12.500 Dollar und wird seit Anfang 2008 vom Windows-Konzern verkauft. Folgende Technik verbirgt sich dahinter: Unter dem Display sendet eine LED Licht aus, das von Fingern bzw. Objekten auf dem Schirm reflektiert wird; diese Signale wiederum werden von Infrarotkameras registriert. Bislang kommen nur Firmenkunden in den Genuss der Technologie – so wird der Surface-Tisch z.B. in Filialen des Mobilfunk-Riesen At&T genutzt. Auf dem 30-Zoll-Schirm läuft standardmäßig das Betriebssystem Vista, das an die Möglichkeiten der neuen Benutzerschnittstelle angepasst wurde. Im März dieses Jahres kündigte Microsoft bereits die 'Second Light' betitelte zweite Generation von "Surface" an.

weniger Sekunden mehrere tausend Meter virtuelle Luft durchquert. Was eben noch ein bunter Flickenteppich aus Feldern, Straßen und Wäldern war, verwandelt sich in ein detailliertes Schlachtfeld mit akribisch texturierten Häuserwänden, azurblauen Wogen oder gut erkennbaren Einheiten. Den Beweis, dass eine solche Grafikpracht auf einer der beiden HD-Konsolen flüssig läuft, bleiben die Macher bislang schuldig.

Tippen & Täuschen

Weil sich die Kamera jetzt nahe am Kampfgeschehen befindet, ist ein Verschieben der Sicht nötig. Der Entwickler setzt zwei Finger gleichzeitig auf und schiebt sie gleichmäßig zur Seite – die Kamera geht mit. Wildes Wischen über den Schirm hingegen bringt Euch nichts ein außer ungewollten Aktionen, hier sind ruhige, kontrollierte Bewegungen gefragt. Wandern die Zeigefinger in kleinen Schritten quasi über das Display, folgt der Kamermann auf dem Fuß. Als der Entwickler zwei entfernte Stellen gleichzeitig antippt, zieht er ein Rechteck auf und kann so mehrere Einheiten gleichzeitig markieren. Die spielentscheidenden Täuschungsmanöver klappen auf dem Touch-Tisch durch einblendbare Menüs – wie beim iPhone wählt der Spieler durch Antippen die Icons aus. Dann breitet er ein Tarnnetz über die eigenen Produktionsstätten oder verdoppelt mit dem 'Blitz Plan' die Schnelligkeit seiner Einheiten. Noch trickreicher: Macht mittels 'Radio Silence' die eigenen Truppen unsichtbar oder deckt mit Hilfe der 'Dechiffrierung' die Positionen aller Feinde auf.

Ubisoft wollte mit dieser Präsentation laut Senior Producer Girard zeigen, dass sich das komplette Spiel auch mit einem so simplen Interface intuitiv steuern lässt – das ist ohne Zweifel gelungen. Gleichzeitig wurde aber auch die Sehnsucht nach einer Technologie geweckt, die in den nächsten Jahren für Gamer wohl nicht erschwinglich sein wird. *ms*



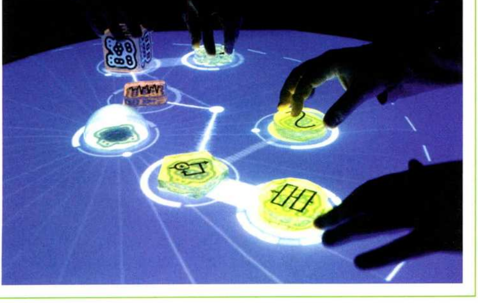




So zoomt der IntuiFace-Benutzer in das "R.U.S.E."-Spielgeschehen: Setzt zwei Finger auf den Schirm und führt sie auseinander – schon rückt das digitalte Schlachtfeld näher. iPhone-Besitzer nutzen diese Technik z.B. bei Google Maps.

REACTABLE: EIN TOUCHSCREEN-SYNTHESIZER

An der Universität von Barcelona hat die 'Music Technology Group' ihre Vision einer anfassbaren Benutzeroberfläche in Form des Synthesizers 'Reactable' umgesetzt. Durch das Platzieren und Verschieben von Klötzchen (siehe Bild) auf dem blau schimmernden Display stehen dem User die verschiedenen Module eines Synthesizers zur Verfügung – allein durch Fingerberührungen und das Block-Verschieben entsteht so elektronische Musik. Unter dem durchscheinenden Tisch ist eine Kamera positioniert, die an der Unterseite der Klötzchen befindliche Marker erkennt und deren Position an einen angeschlossenen PC weiterleitet. Die isländische Sängerin Björk nutzte den Reactable sogar auf einigen Stationen ihrer Welttournee des Jahres 2007.





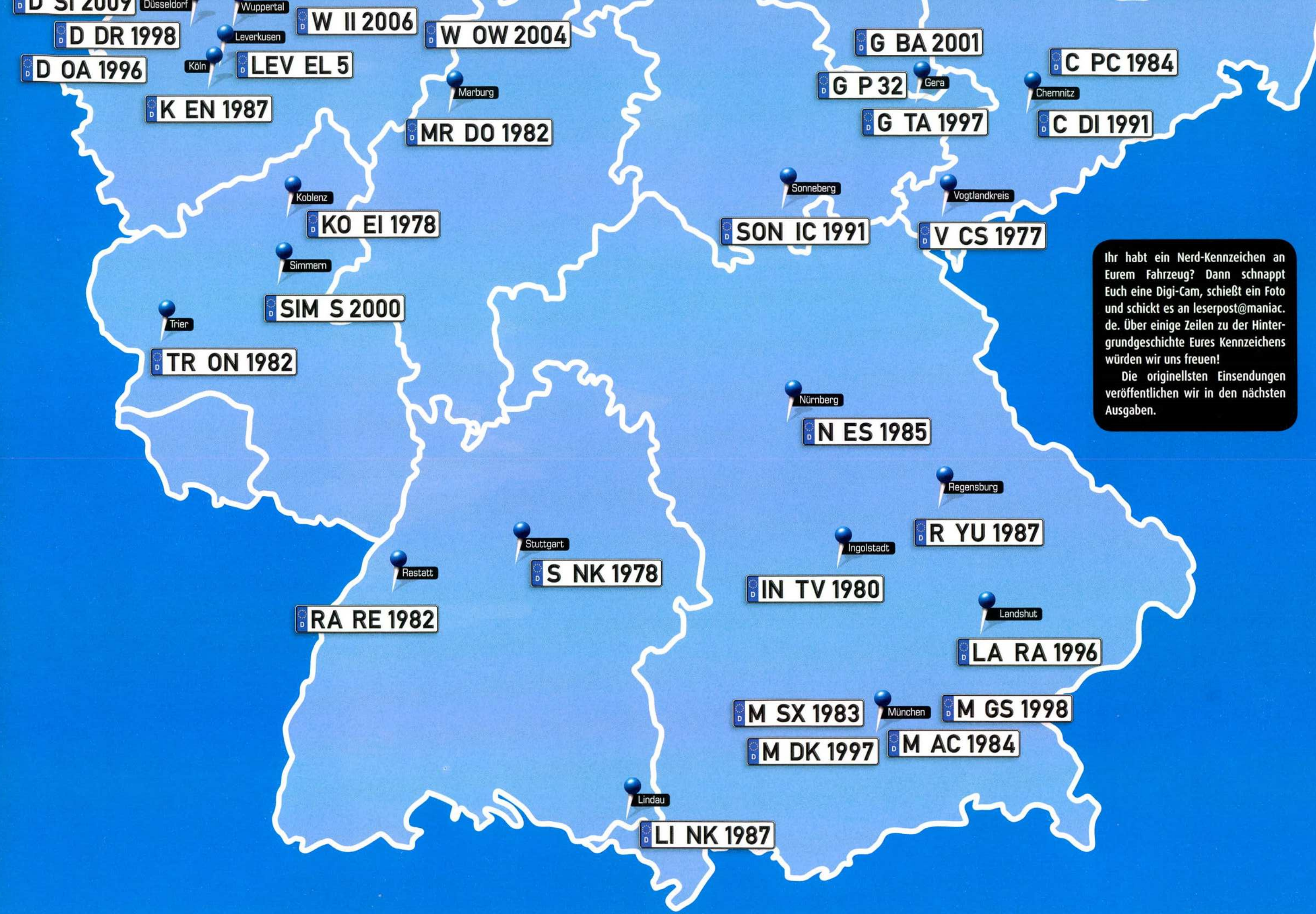
Es funktioniert tatsächlich: Auf der E3 führte Ubisoft "R.U.S.E." live auf dem IntuiFace-Tisch vor – wir waren beeindruckt von diesem Blick in die Zukunft.

NE RD 2009

In Eurer Spielevitrine stehen die seltensten Retro-Module, in Eurem Schrank hängen maßgeschneiderte Cosplay-Klamotten und in Euren Cocktails schwimmen Eiswürfel in "Tetris"- und "Space Invaders"-Form? Ihr haltet Euch – im positiven Sinn – für einen eingefleischten Nerd, der alle abgefahrenen Game-Devotionalien sein Eigen nennt?

Nun, vielleicht gibt es da noch etwas, das in Eurer Sammlung fehlt: das Autokennzeichen mit Videospielbezug. Wir haben uns in Deutschland umgesehen und die witzigsten Kennzeichenkombinationen zusammengestellt – aus den Kategorien Konsolen, Charaktere, Spiele und Firmen. Zum ultimativen Nerd gehört eben auch der passende Wohnort... *os*





Ihr habt ein Nerd-Kennzeichen an Eurem Fahrzeug? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein Foto und schickt es an leserpost@maniac.de. Über einige Zeilen zu der Hintergrundgeschichte Eures Kennzeichens würden wir uns freuen!

Die originellsten Einsendungen veröffentlichen wir in den nächsten Ausgaben.

gamescom-Enttäuschung

Ich muss meiner Enttäuschung über die gamescom 2009 einfach mal Luft machen: Jugendschutz ist okay, aber wenn er dazu führt, dass ein Großteil der ausgestellten Spiele abgeschottet wird und sich deshalb extrem lange Warteschlangen bilden, geht der Spaß in den Keller. Man stelle sich vor, bei einer Automesse würde man jedes einzelne Auto mit Blickschutz versehen. Ich wollte die meisten Spiele nur mal kurz sehen, aber das war leider nicht möglich. Entweder kam man erst nach zwei Stunden Wartezeit oder mehr zum Spielen oder man bekam gar nichts zu sehen.

Das war dann aber auch schon fast wieder zu verschmerzen, weil man Spiele, die keine "2" oder höher in ihrem Namen trugen, mit der Lupe suchen musste.

Bennet

Deine Beobachtung hat noch einen weiteren Grund: Messen sind dazu da, die Aufmerksamkeit auf das eigene Produkt zu lenken. Wenn unklar ist, was es außer einer langen Warteschlange zu sehen gibt, wächst die Neugier. Man will ja nicht verpassen, was anscheinend so wichtig ist. Besonders unangenehm aufgefallen ist uns das bei "Call of Duty: Modern Warfare 2" und dem Rockstar-Stand. Während von Ersterem lediglich der seit der E3 bekannte Schnee-Level als Video gezeigt wurde, lockte der "GTA"-Entwickler außen am Stand mit neuen Namen, um nach einiger Wartezeit den Besuchern lediglich olle Kamellen wie "GTA IV" zum Spielen anzubieten. Besser löste das der Blizzard-Stand, wo "Starcraft" und "Diablo III" spielbar waren, jedoch verbunden mit absurden Wartezeiten von bis zu vier Stunden.

Fragen-Bombardement

Ich schreibe selten Leserbriefe, deshalb haben sich für diesen eine Menge Fragen angehäuft.

1. Arcade-Racer vs. Sim: Ich habe sehr gerne "Project Gotham Racing 2-4" und Need for Speed: Hot Pursuit 2" gespielt. Reine Simulationen sind mir zu anstrengend, deshalb wüsste ich gerne, wie simulationslastig "Forza 3" und "Need for Speed SHIFT" im Vergleich zu "PGR" sind. Kann man beide Titel auch komplett mit Fahrhilfen spielen oder wirkt sich das später negativ aus? Und gibt es auch interessante fiktive Rennstrecken wie in typischen Arcade-Racern oder nur reale Kurse à la Nürburgring?

Es gibt in beiden Titeln einige erfundene Rennstrecken. Die sind aber stilistisch stark an echte Kurse angelehnt und verzichten auf übertriebene Umgebungsgrafiken. Sowohl "Forza 3" als auch "SHIFT" gehören zwar eindeutig in die Simulationsecke, haben aber ein Herz für Arcade-Freunde und bieten genügend Fahrhilfen und Einstellungsmöglichkeiten an, um weitgehend unbeschwertes Rasen zu ermöglichen. "SHIFT" bestraft das kaum mit Abzügen, bei "Forza 3" gewinnt man so allerdings weniger Erfahrung.

2. Geteiltes Leid: Ich glaube, dass der Splitscreen bald der Vergangenheit angehört. Relativ wenige Spiele bieten mittlerweile einen solchen Modus. Immer häufiger spielt man per System-Link oder online. So wird man den Force-Modus des kommenden "Tekken 6" nur online mit einem Kumpel zocken können. Das neue "G.I. Joe" zeigt doch, dass es anders geht. Man sollte wenigstens versuchen, alle Koop-Varianten in ein Spiel einzubauen und nicht nur die, die gerade populär sind oder am geeignetsten erscheinen.

Dafür zeigt "G.I. Joe" in vielen anderen Punkten, wie man ein Spiel nicht machen sollte. Davon abgesehen teilen wir Deine Meinung: Online-Modi sind längst auf dem Vormarsch und immer weniger Spiele setzen auf den geteilten Bildschirm. Redaktionsintern werden hier unterschiedliche Meinungen vertreten. Obwohl Fernseher noch nie so groß waren wie heute, beklagt ein Teil das zu kleine Bild, während andere

Zockerbude des Monats

Daddeln verbindet: Christian Kilhof und Susanne Riedl sind ein Zockerpärchen, wie es im Buche steht, weshalb deren Zockerbude prompt ihren Platz in der M! findet.







"Hoppla!" dachten wir, als uns die Fotos von Christian und Susanne erreichten, denn prompt sprangen uns haufenweise indizierte Spiele an, was auch die geschwärzten Cover auf den Bildern erklärt. Doch die beiden leidenschaftlichen Videospiel-Fans sammeln nicht nur indizierte Uncut-Versionen, sondern auch Merchandise wie den lebensgroßen Big Daddy aus "BioShock", den sie im M!-Gewinnspiel absahnen konnten.

Neben etlichen "Resident Evil"-Teilen findet sich auch "Call of Duty 4: Modern Warfare" in mehreren Versionen in der Sammlung der beiden. Immerhin spielt Christian den Ego-Shooter mit seinen Clan-Jungs von SGS auch heute noch.

Wer so feine Sachen wie die Samus-Statue aus "Metroid" sein Eigen nennt, hat anscheinend kein Geld für Schuhe übrig. Christian und Susanne sind dennoch zufrieden.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine DigiCam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!

wie Du das gemeinsame Daddeln auf dem Sofa bevorzugen. Fakt ist: Bei Rennspielen und Action-Titeln ist ein rückläufiger Trend festzustellen, wohingegen populäre Genres wie Musikspiele vermehrt zum Gruppenzocken verleiten.

3. Wii bitte, Adventures?: Warum erscheinen beispielsweise die "Tunguska"- und "Agatha Christie"-Spiele nicht auch für HD-Konsolen? Etwa wegen der intuitiven Wii-Steuerung, mit der man den Cursor präziser über den Bildschirm scheucht? Auf PSone, PS2 und Xbox zeigten einige Adventures, dass sie auch mit normalem Controller gut funktionieren. Vor allem um "Cursed Mountain" und "The Call" tut es mir Leid. Das sind zwar keine Point'n'Click-Adventures, jedoch glaube ich kaum, dass die Trümpfe, die sie nur auf Wii ausspielen können, auf den anderen Konsolen für Spielspaßbremsen sorgen. Fälle wie "Monkey Island" für Xbox 360 werden wohl eine Seltenheit bleiben.

Das gehäufte Auftreten von Adventures für Wii liegt wohl daran, dass die Entwicklung auf dieser Plattform vergleichweise kostengünstig ist – ein nicht zu unterschätzender Vorteil. Im Rahmen von Xbox Live oder PSN haben Adventures jedoch einen neuen Aufschwung verdient.

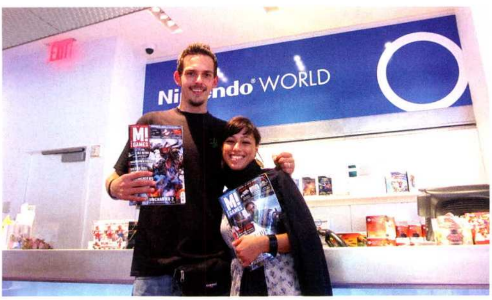
4. "Dead or Alive" or nothing: Nach Itagakis Weggang von Tecmo und der ohnehin schon viel zu langen Ruhe um "DOA 5" ahne ich Böses: Wird es etwa kein "DOA 5" geben? Wisst Ihr mehr?

Leider nein. Aber im Zuge des diesjährigen Prügelspiel-Hypes durch "Street Fighter IV" wäre eine Fortführung auch ohne Mastermind Itagaki denkbar und wünschenswert.

5. Wie steht es allgemein um die Gunst der 3D-Prügler? Früher gab es viel mehr Konkurrenz. Denke ich nur an die Zeit der PSone zurück, kommen mir etliche Titel in den Sinn. Mir fehlt die Abwechslung, vor allem, wenn "Dead or Alive" wegbricht und da ich mit "Soulcalibur" und "Virtua Fighter" nicht viel am Hut habe. Warum werden "Kensei – Sacred Fist" oder "Tobal" nicht fortgesetzt?

Matthias

Zumindest die PSone-Prügelreihe "Battle Arena Toshinden" bekommt einen Nachfolger, der derzeit für Wii entwickelt wird. Während manch alte Serie mittlerweile ausgestorben ist, gibt es heute neue Titel wie "Dissidia: Final Fantasy" oder Keilereien im "Dragon Ball"- und "Naruto"-Universum. Nicht vergessen: "Mortal Kombat" ist trotz der Midway-Pleite nicht am Ende, daneben locken zahlreiche 2D-Prügler mit ausgeklügeltem Kampfsystem – für Vielfalt ist noch immer gesorgt.





Erst stürmten sie die Zockerbude des Monats, jetzt bereisen sie mit der M! im Gepäck besondere Orte: Stefan und Yasemin aus Bochum im New Yorker Nintendo World Store und vor dem Hauptquartier der Ghostbusters.



Angeregt durch unsere Reportage besuchten Stefan und Yasemin auch 'Video Games New York': Überrascht über das weltweite Interesse am Laden gewährten die Mitarbeiter Keith und Randy Zugang zu ihren Schatzvitrinen.

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

UPDATES & ERRATA

Update: Der WiiWare-Titel "Contra ReBirth" ist leider nicht für 6 Euro zu haben, wie im Test der letzten Ausgabe behauptet. Stattdessen kostet die Retro-Hommage happige 10 Euro.

Update: Im Test zu "The Beatles: Rock Band" haben wir einen Titel unterschlagen: Unter den spielbaren Liedern befindet sich auch "The End". Der Song stammt aus Paul McCartneys Feder und befindet sich auf dem Album "Abbey Road".

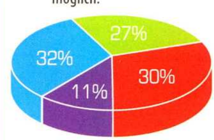
Update: Der redaktionsinterne Hardware-Test belegt, dass die PS3 Slim durchaus in der Lage ist, HD-Ton auch via Bitstream auszugeben. Das Klangergebnis ist damit je nach verwendetem Receiver besser als über das konsolenintern gewandelte PCM-Signal. Details zu Sonys Hardware-Revision findet Ihr im aktuellen News-Teil auf Seite 11.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Was haltet Ihr von der neuen PS3 Slim?

- **A** Sieht toll aus und ist praktisch – gekauft.
- **B** Hässlich – ich kaufe lieber das alte Modell.
- **C** Für mich zählt nur der Preis, das Design ist egal.
- **D** Uninteressant, da kein alternatives Betriebssystem möglich.



Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

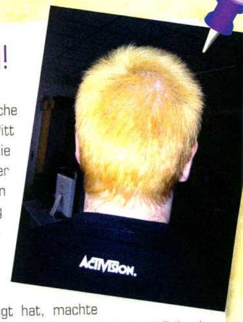
Konnichi wa, Kidooka-san



1. September Auch in der heißen Phase einer M!-Produktion muss man flexibel sein. Überraschend erhielten wir einen Anruf, ob wir Zeit und Lust hätten, schon am nächsten Tag Minoru Kidooka, den Präsidenten der japanischen Prügelprofis Arc System Works zu treffen. Natürlich hatten wir Lust! Matthias düste zum Münchner Flughafen und plauderte dort mit dem sympathischen Macher der Beat'em-Up-Hits "Guilty Gear" und "BlazBlue". Das komplette Interview gibt es in der nächsten M!

Neue Frisuren bei der M!

September





Nachdem Philip bei einem seiner letzten Kinobesuche die Frisur von "Inglorious Basterds"-Mime Brad Pitt gar so fesch fand, begab er sich sogleich auf die Suche nach einem trendigen Haarstylisten. Weil aber in der verträumten Kleinstadt Mering kein Coiffeur aufzutreiben ist, der den Haarsünden der 80er-Jahre komplett entsagt hat, machte er sich auf ins schwäbische Mode- und Stilmekka Augsburg und kam mit dieser schicken Matte (Bild links) zurück – sieht doch klasse aus! Weniger aufwändig war Ulrichs Redesign (oben): Eine Blondierungspackung zum Preis von gut 6 Euro aus dem örtlichen Drogeriemarkt genügt und schon sieht das M!-Urgestein mal ganz anders aus...

Die magische Tüte

14. September



Was aussieht wie ein mehrere Millionen Dollar teurer Trick eines Profimagiers, das kriegen die M!-Schreiberlinge mit einer Bäckertüte und mehreren Päckchen Zucker als unsichtbares Gegengewicht hin. Und schon könnte man meinen, die Papiertüte würde schwerelos im Raum schweben. Gut – wir geben zu, der Redaktionsstress und die unzähligen Tassen Kaffee haben uns etwas albern gemacht...



Videospiel-Wissen, das niemand braucht: Midways Arcadespiel "Gun Fight" aus dem Jahr 1975 war der erste Titel, der einen Mikroprozessor benutzt hat. Davor basierten Spiele auf simpler Transistor-Transistor-Logik, so zum Beispiel "Computer Space" oder "Pong".

"Zelda"-Musik mal anders

18. August



Zwei Tage vor dem gamescom-Start lud Microsoft zum lockeren gamehotel-Treff (www.gamehotel.net) in seiner Kölner Niederlassung. Unter anderem Peter Molyneux ("Fable"), Patrice Desilets ("Assassin's Creed 2") und Harmonix-Boss Alex Rigopulos plauderten über Trends in der Spiele-Entwicklung. Der links abgebildete junge Mann stahl den Promis jedoch die Schau: Der als 'Theremin Hero' im Internet bekannte Schotte Greig spielte die berühmte "Zelda"-Melodie live auf einem Theremin vor. Dieses elektronische Musikinstrument heißt im Deutschen auch Ätherwellengeige und wird ohne Berührung des Geräts gespielt. Greigs mannigfaltige Videospielmusik-Darbietungen auf dem Theremin findet Ihr auf thereminhero.com.

Die rosa PC-Invasion

August & September

Liebe Publisher, wir freuen uns immer über Testmuster von PC-Spielen, obwohl wir in unserer gut 15-jährigen Geschichte noch kein einziges davon getestet haben. Seit gut zwei Monaten jedoch flutet der Ulmer Publisher S.A.D. Software unsere Spieleregale mit seinen Produkten aus der 'Purple Hills'-Serie. Die sind zwar immer sehr hübsch in Rosa gehalten – ihren Weg in die M! werden sie jedoch niemals nicht finden. Oder habt Ihr Lust auf Tests von zig Wimmelbild-Suchspielen und Schnell-Imbiss-Simulationen?



HELDEN

Warner Interactive sucht ein Heim für die etwas 'anderen' Superhelden: Die beiden actionreichen Download-Episoden "Watchmen: Das Ende ist nah Episode 1+2" warten vereint auf einem physischen Datenträger auf glückliche Gewinner – zusammen mit wertigen Goodies.



3x "Watchmen: Das Ende ist nah Episode 1+2" für Xbox 360 inklusive "Watchmen"-Kinofilm auf DVD, Original-Comic und T-Shirt.

Beantwortet folgende Gewinnspielfrage:

Welcher "Watchmen" ist nach einem psychodiagnostischen Testverfahren benannt?

A: Silk Spectre
B: Rorschach
C: Dr. Manhattan

Stichwort: Superheld

WICHTIG: Legt eine Kopie Eures Personalausweise bei, da für diesen Preis ein Altersnachweise 'ab 18' erforderlich ist.

KERNSCHMELZE

In Zusammenarbeit mit Namco-Bandai-Partners verlosen wir vier Atomschutz-Pakete zur "Game of the Year"-Edition des Rollenspiel-Hits "Fallout 3" – diese kommt mit allen fünf Add-ons gesammelt auf einer Disk.



2x "Fallout 3: Game of the Year"-Edition für PS3 + Lunch-Box, Bobble-Head-Figur, Zinnfigur und Lösungsbuch.

2x "Fallout 3: Game of the Year"-Edition für Xbox 360 + Lunch-Box, Bobble-Head-Figur, Zinnfigur und Lösungsbuch.

Wer eines der Pakete gewinnen will, beantwortet folgende Frage:

Wie heißt die Umgebung rund um das zerstörte Washington D.C.?

A: Hateland
B: Haze-Land
C: Wasteland

Stichwort: Atomkraft

WICHTIG: Legt eine Kopie Eures Personalausweise bei, da für diesen Preis ein Altersnachweise 'ab 18' erforderlich ist.

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. November 2009.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

STAR WARS TRILOGIE

System: **Arcade**
Hersteller: **Atari**
Jahr: **1983-1985**

M! erkundet die Schöpfungsgeschichte der Automaten-Umsetzungen zu den drei klassischen Sternenkriegs-Filmen.

Bei Menschen einer bestimmten Altersstufe sind Luke Skywalker und Darth Vader tief in ihrem Inneren verankert – und jeder, der von sich behauptet, seine Liebe für George Lucas' Weltraum-Oper würde nur noch nostalgisch sein, sollte sich besser vorsehen. Für Zocker übertrumpfen Ataris Spielautomaten auf Basis der Serie wohl noch das Kinoerlebnis. Schließlich machten sie es möglich, den Todesstern anzugreifen, AT-ATs zu Fall zu bringen und mit einem Speeder Bike durch einen Wald voller psychotischer Teddybären zu rasen. Wir gehen der Frage nach, wie das klassische Automaten-Trio entstand. *gr/us*

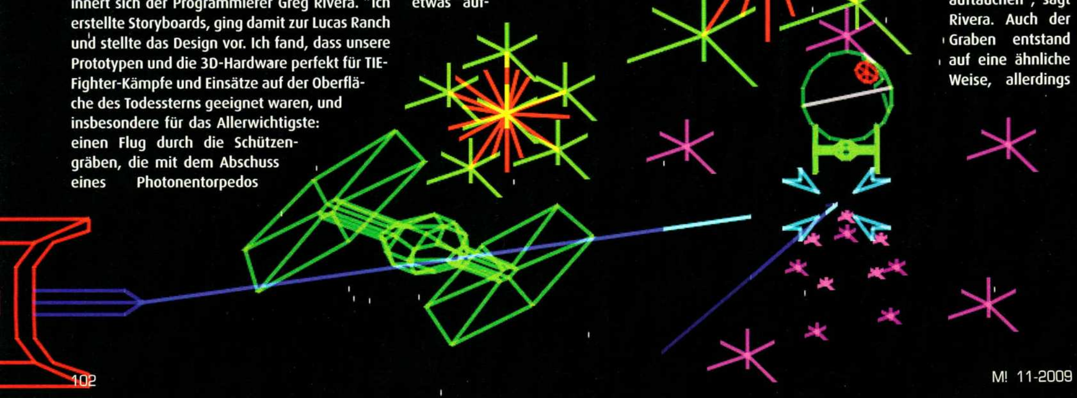
STAR WARS

Es war einmal vor langer Zeit in einem weit, weit entfernten Land (den USA): "Star Wars" wurde gerade fünf Jahre alt, Atari herrschte über die Spielhallen und Lucasfilm wollte sich in die Videospielwelt vorwagen. "Wir hatten den Vektor-Generator und unser 'Battlezone'-Zeug. Wir bastelten damit interne Demonstrationen, darunter einen herumfliegenden TIE Fighter", erinnert sich der Programmierer Greg Rivera. "Ich erstellte Storyboards, ging damit zur Lucas Ranch und stellte das Design vor. Ich fand, dass unsere Prototypen und die 3D-Hardware perfekt für TIE-Fighter-Kämpfe und Einsätze auf der Oberfläche des Todessterns geeignet waren, und insbesondere für das Allerwichtigste: einen Flug durch die Schützengräben, die mit dem Abschuss eines Photonentorpedos in den Lüftungsschacht gipfelten", so der "Star Wars"-Designer Mike Hally.

Die vorgeschlagenen Szenen wurden so gestaltet, dass sie mit der begrenzten Linienzahl von Ataris Vektor-Generator dargestellt werden konnten. Allerdings mussten schon bald andere Probleme überwunden werden. "Im Weltall sind Duelle langweilig", behauptet Rivera. "Die Jagd dauert ewig, Feinde verteilen sich auf einem riesigen Raum, es wird einem schwindlig und du kannst nichts abschießen." Das macht nicht nur wenig Spaß, die perspektivische Darstellung verschlimmert die Situation noch: "Da ist dieser kleine Punkt am Horizont, und wenn du schnell unterwegs bist – wie ein X-Wing etwa – dann ist da nichts, nichts, nichts und auf einmal WHOOOOSH!... Du bist dran vorbei und schon ist es weg."

Letzten Endes rettete eine raffinierte Mischung aus angepasster KI, Zeitlupe und automatischem Zielen (Eure Sicht wird auf den nächsten TIE Fighter ausgerichtet, was gewährleistet, dass stets etwas auftaucht, das beschossen werden kann) das Spiel. 'Weltraumstaub' erweckt anfangs das Gefühl einer Bewegung, bevor Feinde mit einem choreografierten und festgelegten Verhaltensmuster angreifen. "Sie sind mit den Anweisungen ausgestattet, Schüssen auszuweichen, sich vor den Spieler zu setzen und nach ein paar eigenen Salven umzudrehen und in die Richtung zu fliegen, in die gerade das Zielkreuz deutet", sagt Rivera. "Die Inspiration dafür war 'Galaga', deshalb ist auch eine Flugsequenz als Achter ausgelegt."

Weil ein automatisches Zielen beim Abschnitt auf der Oberfläche des Todessterns nicht möglich war, dachte sich das Team ein System aus, das laufend einen Bereich wiederholte – nur, dass nach einem vorgegebenen Muster bei jedem Durchgang mehr Lasertürme und Bunker auftauchten. "So machten wir die Situation intensiver, außerdem fügten wir Fallen hinzu wie die Türme, die in umgedrehter V-Form auftauchen", sagt Rivera. Auch der Graben entstand auf eine ähnliche Weise, allerdings





erwähnt der Programmierer, dass sie mit etwas mehr Entwicklungszeit dafür gesorgt hätten, dass sich Geschütze und Querstreben an das Spielerverhalten anpassen, um das Auswendiglernen der Muster zu verhindern.

Wie sich herausstellte, war "Star Wars" überraschend zugänglich für Neulinge, zumal der einfachste Level sogar den Todesstern-Abschnitt ausließ. "Das war Absicht", so Rivera. "Jeder Spieler sollte in der Lage sein, schon beim ersten Mal den Todesstern zu zerstören – deshalb schaut man den Film an und darum spielt man das Spiel. Man musste einfach schon mit der ersten Münze gewinnen können. War dieses Ziel erledigt, wurde das Spiel natürlich herausfordernder."

Mit etwas zusätzlichem Feintuning inklusive einer überraschend eindrucksvollen Interpretation des orchestralen Film-Soundtracks und vielen verständlichen Sprachsamples wurde "Star Wars" ein gewaltiger und wohlverdienter Erfolg. "Es war ein sehr wichtiges Projekt für Atari, weshalb wir eine Menge Aufwand in jeden Bereich der Entwicklung steckten", sagt Hally. "Wir entwarfen tolles Artwork und zwei herausragende Gehäuse, um die lebensnahe Nachahmung von Luke Skywalkers X-Wing-Angriff auf den Todesstern vorzutäuschen. Sprache, Musik, Soundeffekte, Grafik, Controller und der Spielverlauf waren alles wichtige Teile bei der Schöpfung eines der besten Arcadespiele aller Zeiten."

VERTRAUE DER MACHT, LUKE!

Die pazifistischen Ansichten von Atari (Ed Rotberg wetterte gegen "Bradley Trainer", die Militärvariante seines "Battlezone"; Dave Theurers "Missile Command" war eine Interpretation der Sinnlosigkeit von Kriegen) inspirierten das Team zu einer innovativen Einbindung der Macht – jener Kraft, die im "Star Wars"-Universum natürliche Fähigkeiten verstärkt. "Wenn du in 'Star Wars' den Abschuss von Gegnern im Todesstern-Graben vermeidest – wenn du also deinen Zorn bis zum Schluss zurückhältst –, bekommst du einen dicken Bonus", verrät Rivera. "Das wurde nirgends erklärt, sondern nur angedeutet, zum Beispiel wenn der 'Nutze die Macht'-Schriftzug am oberen Bildschirmrand verschwindet, sobald das erste Mal geschossen wird."



RETURN OF THE JEDI

"Return of the Jedi" ist der dritte Film in der Original-Trilogie, entstand aber als zweites Spiel, nachdem Dennis Harper die Entwicklung übertragen wurde. Erneut wurden Actionsequenzen als Schlüsselszenen bestimmt, die nachgestellt werden sollten, diesmal jedoch ohne Vektorgrafik. "Atari hatte eine innovative Hardware erfunden, die eine riesige Menge an detailreichen und bunten Spielfeld-Grafiken beherbergen konnte, und wollte 'Jedi' als Musterbeispiel nutzen, um die Technologie zu präsentieren", erzählt Harper.

Beeinflusst von "Zaxxon" und um auf den Erfolg des Vorbilds noch eins draufzusetzen, verwendete "Jedi" axonometrische Projektion bzw. eine isometrische Perspektive. Dieser Blickwinkel erlaubte ein spürbar anderes Spieldesign als der Vorgänger: "'Star Wars' ist eine eindringliche Erfahrung aus der Ego-Perspektive, aber unterschiedliche Vehikel würden für den Spieler nicht viel Abwechslung bringen. Bei 'Jedi' hatten wir die Möglichkeit, die verschiedenen Fahrzeuge mehr in Szene zu setzen."

Der erste Abschnitt dreht sich um Speeder Bikes: "Im Film ist das eine Jagdszene – das lässt sich in Videospielen nur schwer vermitteln", sagt Harper. "Aus der Ego-Ansicht ist es knifflig, das in eine mitreißende Erfahrung zu verpacken – schließlich muss man ständig in den Spiegel schauen –, aber die Perspektive in 'Jedi' lässt den Spieler sehen, was hinter ihm passiert."

Einige Elemente des Filmes wurden hinzugefügt wie etwa Fallen, durch die man unbehelligt fahren konnte, während Ewoks die Verfolger damit einfingen. Außerdem wurde ein anderer Klassiker mit einer Art Widmung bedacht: "Die Gegner tauchen am oberen Bildrand auf. Wenn man sie erledigt, bevor sie zu einer Gefahr werden, ist 'Jedi' trotz der anderen Perspektive ein klein wenig wie 'Space Invaders'", sagt Harper. "Aber wenn sie sich hinter einen setzen, muss man auf die Fallen vertrauen."

Der nächste Abschnitt wurde unmittelbar vom Film inspiriert. "Als ich das Skript las, wurde mir bewusst, dass sie Szenenwechsel an der Stelle einsetzen wollten, wo die Helden einen Schildgenerator ausschalten mussten, um den Todesstern verwundbar zu machen. Im Himmel wie unten im Wald findet also zur gleichen Zeit eine Schlacht statt", erklärt Harper. Um dies zu simulieren, entwarf er ein Szenenwechsel-System, bei dem Spieler abwechselnd einen Scout Walker auf Endor kontrollierten und mit dem Rasenden Falken im All unterwegs waren. "Ich glaube, ich war der Erste, der so etwas getan hat. Alles, was dabei wirklich passiert, ist der Wechsel des Spielfelds. Das Spiel selbst ändert sich nicht – es werden nur die Grafiken ausgetauscht, die eine neue Umgebung mit frischen Zielen erzeugen."

Der letzte Level setzt wieder auf den Nervenkitzel einer Jagd – mit dem Angriff auf den Todesstern und der Flucht, während er explodiert. "Nachdem wir eine Perspektive hatten, bei der man sehen konnte, wenn hinter einem etwas auftauchte, wollten wir zeigen, wie die Flammen des Todessterns immer näher rückten", sagt Harper.

Rückblickend ist er zufrieden mit "Return of the Jedi": "Es wäre cool gewesen, ein Vektorspiel zu entwickeln, weil dann die ganze Trilogie einen übergreifenden Stil gehabt hätte. Aber ich war damals nicht für die Entscheidungen zuständig, sondern nur ein Programmierer in den Gräben", witzelt er. "Aber angesichts der Vorgaben und der Hardware haben wir einen guten Job gemacht, und letztlich erwies es sich als die richtige Entscheidung."

MÜNZKRIEGE

Die Dauer einer typischen "Star Wars"-Runde entsprach nicht der damaligen Atari-Regel, dass 90 Sekunden Spielzeit 25 Cent kosten sollten. Deshalb wurde in letzter Sekunde, als schon die Versandlaster beladen wurden, vom Marketing gefordert, den voreingestellten Preis für ein Spiel auf 50 Cent zu ändern. "Sie knackten die Container, öffneten die Gehäuse, änderten die Münz-Annahme, schalteten die Geräte an... und dann passierte nichts", erinnert sich Rivera. Bei der Untersuchung stellte sich heraus, dass die Spielplatinen durch Vibrationen lose wurden. "Von außen war alles in Ordnung, aber im Inneren stimmte die Verbindung nicht. Die 'High-Tech'-Lösung bestand darin, ein Stückchen Schaumstoff an die Halterung der Platinen zu kleben, damit sie nicht mehr wackeln konnten."





THE EMPIRE STRIKES BACK

Ataris Beschluss, mit "Return of the Jedi" etwas anderes zu machen, wurde im Nachhinein auch von "The Empire Strikes Back" bestätigt. Denn in der Theorie hätte ein weiteres schnelles Vektorspiel erfolgreich sein müssen, doch die Entwicklung war problematisch und der Automat geriet zum kolossalen Flop.

"'Empire' war als Upgrade zu 'Star Wars' gedacht, mit einfachen Änderungen des Gehäuse-Artworks und einer kleinen Speichererweiterung, die es uns ermöglichte, komplexere Bilder zu verwalten", erklärt Hally. "Angesichts 10.000 verkaufter 'Star Wars'-Automaten dachte Atari, wir könnten jede Menge 'Empire'-Sets dank geringer Herstellungskosten mit einem dicken Gewinn an den Mann bringen."

Das Team ging "Empire" mit der gleichen Methode an wie "Star Wars". "Ich las das Drehbuch und nahm die großen Actionsequenzen heraus, die die Handlung des Films erzählten", erinnert sich Hally. "Ich begann mit den Probots, danach folgten die Walker, dann die TIE-Fighter-Schlacht und schließlichen kamen die Asteroiden." Für Rivera waren einige dieser Entscheidungen problematisch, doch der Film selbst führte zu den größten Sorgen. "Der Walker-Abschnitt taugte offensichtlich für Kämpfe – vielleicht hätten wir das komplette Spiel darauf basieren sollen; aber sonst gibt es nicht viel. Und der Film ist ziemlich deprimierend, weil er mit einer Niederlage endet und nicht wie 'Star Wars', der einen erfolgreichen und positiven Schluss hat."

Als einfaches Shoot'em-Up gedacht, fügte die Probot-Sequenz ein großes technisches Update zur "Star Wars"-Vektortechnologie hinzu. "Vektoren auf der Rückseite von Bauten verblassen – das ist anders als beim Vorgänger, in dem wir einfach nur die Vorderseite von Objekten wie den Türmen darstellten", erklärt Rivera. "Durch die vollständigen Objekte konnten wir neue Möglichkeiten einbauen wie etwa die Probots rotieren zu lassen." Das Ergebnis war ein grafisch ansehnlicheres Spiel als "Star Wars", wobei Hally gesteht: "Durch das Zeichnen von komplexeren Dingen wurde die Bildrate niedriger."

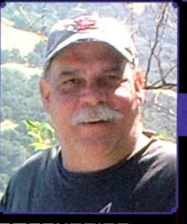
In der mitreißenden Action des Spiels fiel das jedoch inbesondere während der Kämpfe mit den Walkern nur wenigen Spielern auf. "Dieser Abschnitt nimmt es mit dem Filmkonzept nicht ganz so genau", sagt Rivera. "Dort werden die AT-ATs mit Kabeln besiegt, die aus Heckkanonen abgefeuert werden. Aber im Spiel schießen sie nach vorne, damit man die Maschinen umfallen sieht." Wenn er die Chance hätte, etwas zu ändern, würde er den Spielern unbegrenzt viele Kabel spendieren: "Es macht so viel Spaß, wenn man auf diese feuernden Monstrositäten schießt und sieht, wie sie zusammenbrechen und umkippen, sobald man ein Bein von ihnen erwischt."

Andere Abschnitte waren weniger erfolgreich. Nach einer Wiederholung der TIE-Fighter-Sequenz aus "Star Wars" landeten Spieler in einem Asteroidenfeld. "Wir arbeiteten hart daran, das unterhaltsam zu gestalten, aber rückblickend betrachtet wurde eine Art Völkerball daraus", sagt Rivera. "Als Konzept war angedacht, durch ein 3D-Labyrinth zu manövrieren, aber das endete in einem Haufen konfuser Formen. Zocker stellten sich deshalb einfach in eine Ecke und warteten ab, bis nach ein oder zwei Lebensverlusten das Level zu Ende ging."

Weitere Komplikationen traten auf: "'Star Wars' fuhr beständig Geld ein, hatte aber Probleme mit der Bildschirm-Technik", sagt Hally. Spielhallenbetreiber zögerten, Geld für ein Spiel auszugeben, das dem immer noch profitablen Vorgänger so ähnlich war und, wie Rivera feststellt, "wenn ihr Gerät kaputt war, warum sollten sie Geld für das Update und eine Reparatur investieren?"

Game Over

Mit "The Empire Strikes Back" gingen die Sternenkrieg-Spiele von Atari zu Ende und es dauerte bis 1993, bevor Sega die Serie mit "Star Wars Arcade" wieder in die Spielhallen brachte. Für altegediente Zocker geht jedoch nichts über die Originale: Durch die Wälder von Endor zu rasen, AT-ATs mit Kabeln zu Fall zu bringen und vor allem der erste berauschende Angriff auf den Todesstern werden für immer herausragende Momente der Retro-Videospielwelt bleiben.



STECKBRIEF

Name: Mike Hally
Alter: 54
Damals: Designer "Star Wars", Produktmanager "The Empire Strikes Back"
Heute: im Ruhestand



STECKBRIEF

Name: Dennis Harper
Alter: 51
Damals: Designer/Programmierer "Return of the Jedi"
Heute: bei Electronic Arts tätig



STECKBRIEF

Name: Greg Rivera
Alter: 56
Damals: Programmierer "Star Wars" / "The Empire Strikes Back"
Heute: entwirft Computer-Training für Flugzeuge



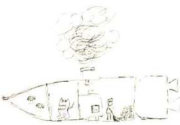
Dem Schmid sein Rätsel



Welches Spiel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 27. Oktober eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt es im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.



Lösung Ausgabe 10/09: Chu Chu Rocket

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe **12/09** erscheint am Freitag, den **30. Oktober**



- » **BioShock 2**
- » **Assassin's Creed II**
- » **New Super Mario Bros. Wii**
- » **Dragon Age: Origins im Test**

Außerdem » Grand Theft Auto IV: Episodes from Liberty City, Forza Motorsport 3, Borderlands, DJ Hero, Ratchet & Clank: A Crack in Time, Brütal Legend, Balance-Board-Special, Interview: Dave Cox (Castlevania: Lords of Shadow), The Making of Super Sprint

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Jan Königsfeld (jk), Christian Huberts (ch), Craig Grannell (gr), Winnie Forster (wi), Alfred Bigler, Tim Löffler

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
www.maniac.de oder Seite 63
NACHBESTELLUNG
www.maniac.de oder Seite 49

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Nier © Square Enix
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2009

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

GESCHICHTE EINES NEUEN MEDIUMS

Seit Anfang der siebziger Jahre beschäftigte man sich in England mit der Idee, das häusliche Fernsehgerät als "Datensichtgerät" einzusetzen und so die Datenverarbeitung für jedermann verfügbar zu machen. Techniker der englischen Rundfunkanstalt BBC versuchten, den Fernsehkanal für die Übertragung zu nutzen, und eine Gruppe von Postingenieuren probierte gleiches über die Telefonleitung.



2009 war es dann soweit: das Videospiele-Informationsabrufsystem "MANIAC.de" war geboren.

STRUKTUR UND FUNKTION DES SYSTEMS

Die M! Games Redaktion hat ihren neuen Fernmeldedienst als "offenes System" konzipiert. Durch Standardisierung bestimmter Grundfunktionen ist es erstmals in der Geschichte der Telekommunikation und der Datenverarbeitung möglich, von einem einfachen Bildschirmgerät aus Verbindungen zur M! Games Testdatenbank aufzubauen.

Die Grundausstattung ist denkbar einfach: Der private Teilnehmer benötigt einen Browser der neuen Generation. Dieser wandelt die empfangenen Informationen in stehende Fernsehbilder um, in der Sprache der Experten "Web-Seiten" genannt.

DER DIALOG ZWISCHEN TEILNEHMER UND SYSTEM

Alle Printmedien haben eines gemeinsam: die Informationen sind nebeneinander angeordnet und Leserbriefe sind die einzige Möglichkeit, seine Meinung über einen Artikel zu bekunden. Bei den elektronischen Medien ist dagegen der Informationsablauf ein Durcheinander und der Teilnehmer kann sofort zu jeder Information einen Dialogbeitrag verfassen, wir bezeichnen das als "Kommentar".

Informieren und Kommunizieren in geschlossenen Benutzergruppen

Via MANIAC.de wird auf einfache Art und Weise unter Teilnehmern kommuniziert, diskutiert, angeboten, bestellt. Selbst Einzelgänger können ein großflächiges Freundesnetz aufbauen.



NEU: ein Teilnehmer-Kommunikationssystem, von uns "Forum" genannt.

Die gewünschte Information wird immer auf dem Bildschirm dargestellt. Je nachdem, über welche Zusatzgeräte der Benutzer verfügt, können Text und Grafik zusätzlich ausgedruckt und/oder auf Datenträgern gespeichert werden. Während des Kommunikationsvorganges ist die Telefonleitung des Teilnehmers in der Regel nicht belegt.

Durch das Zusammenspiel der verschiedenen Möglichkeiten und Angebote - öffentliches Forum, Test-Datenbank, tägliche News, Blogs und Videos - ergeben sich unübersehbar große Anwendungs- und Nutzungsmöglichkeiten.

WWW.MANIAC.DE


WELCOME TO THE TRAGIC KINGDOM
FAIRYTALE FIGHTS®
www.fairytalefights.com
16
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
PC DVD ROM
PLAYLOGIC
Fairytale Fights© 2009 Playlogic International N.V. All rights reserved. Developed by Playlogic Game Factory. Published by Playlogic International N.V. Playlogic is a registered trademark of Playlogic International N.V.
All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
"PlayStation", "PS3" and "®" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.